CAPCOM

PlayStation

BREATH OF FIRE III

ブレス オブ ファイアⅢ　公式設定資料集

ファミ通責任編集

ブレス オブ ファイアⅢ　公式設定資料集

ブレス オブ ファイアⅢ

公式設定資料集

rologue

ドラゴンが見付かる。
鉱石を採掘する、坑道の奥で。
小犬ほどの大きさの、生きたドラゴン。
とっくに滅んだはずの生き物。
大昔に世界を荒らしまわった種族の末裔。
発見されたドラゴンが、なぜ生き残っていたのかは、わからない。

小さなドラゴンは、竜族の少年になる。
絶滅しているはずの種族のことなど、知る者などない。当然、身寄りもない。

少年ははぐれ者として生活をはじめる。
同じように社会からはみ出して、盗賊まがいのことをしているふたりの少年、
レイとティーポとともに。

少年たちのときは、唐突に終わる。
村の実力者に手を出した彼らを待っていたのは、
遊びでは済ますことのできない、制裁だった。

少年たちは、散り散りになった。
竜族の少年は、ふたりを探す旅に出る。
暗い、坑道の奥の他には、彼の拠り所はそのふたりしかないのだから。

だが、旅の中で、彼は悟ることになる。
失なってしまった少年のときは取り戻すことができないのだと。
レイやティーポと以前のように、盗賊のまねごとをして、
気ままに暮らすことなど、できそうにないことを。
そして、彼は気付く。
旅の途中、いくども彼を救うように目覚める、自分の中の大きな力に。
伝説の中で、世界を滅ぼそうとしたといわれるドラゴンの力。
それが何であるのか、知らなければならないと、気付く。

竜族のことを知るというガーランドと出会い、彼は新たな旅に就く。
ドラゴンのことを、そして自分のことを知るための旅に。

竜の力。

滅びたはずの、この強大な力は、彼に何をさせようというのか。
伝説は、多くを語らない。

CONTENTS

ブレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集

CHAPTER 1

CHARACTER FILE

キャラクター設定

400年前に世界を脅かし、滅び去ったはずの竜族の生き残り、リュウ。そして彼に惹かれ、ともに真実を知ろうと冒険に加わる仲間たち。そんな彼らを、旅の終わりに待ち受けるものは果たして何だろうか。

リュウ
RYU

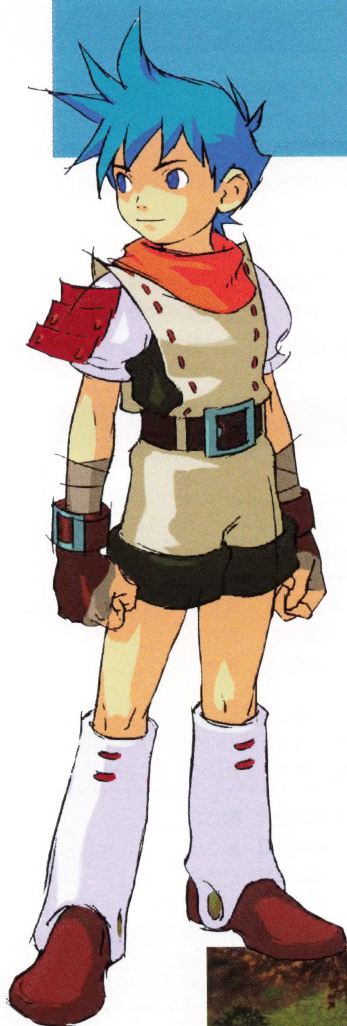
CHARACTER FILE-1

PROFILE

既に絶滅したとされる竜族の血を引く子孫。ダウナ鉱山のゴースト鉱の中に閉じ込められていたのを、発掘により開放される。趣味は釣り。好きなものはりんご。嫌いなものは野良犬。幼い頃襲われたことが忘れられないからだ。

身長…133.5cm(幼年期)
168.0cm(青年期)
体重…29.8kg(幼年期)
62.5kg(青年期)

何もわからないまま、いきなりドラゴンの姿で世界に放り出された子ども、リュウ。自分に秘められた「竜の力」という超絶的な力に脅えながらも、それは自分、あるいは世界にとって何を意味するものなのか、真実を求め、冒険を続けていく。

伝説の竜、最後の子孫

ダウナ山地の地下数十メートルの空洞に、巨大な竜は眠っていた。どのような経緯で、その竜がそこを最後の住処としたのかはさだかではない。ただ、その胎内には小さなドラゴンが抱かれていた。それこそが、リュウである。

母竜を採掘していた鉱夫たちは、やがて殻のような分厚いゴースト鉱に包まれたリュウを発見する。いつも通りの手慣れた作業で、すでに滅んだといわれる伝説上の生き物は、爆薬で粉々になるはずだった。

が、その小さなドラゴンは生きていた。

目覚めたリュウは、何人かの鉱夫をブレスで焼き尽くすが、やがて捕らえられてしまう。なんとか逃げ出せたリュウだったが、何ひとつ覚えていないことに人間の姿となって気付く。

そこから、自らの「竜の力」の真実を探るための長い冒険がはじまるのだ。

field action

リュウのフィールド上でのアクションは、剣で障害物などを斬りつけること。小さな樹ぐらいなら、そのまま切り倒してしまうのだ。

RYU

first appearance

鉱山から運び出される途中、なんとか脱出できたものの、野良犬に襲われるハメに。そのとき、通りかかったレイに救い出される。

戦闘スタイル

リュウは、どのような師匠(P.100参照)に就くかによって、その戦い方に大きく差が出るキャラクターである。師匠によるレベルアップへの影響が大きいので、戦士型の師匠に就いて序盤を過ごせば、素早さは足りないものの、重装備で頼りになる攻撃をしてくれる。逆に魔法使い型の師匠を持てば、APの伸びが期待でき、得意の回復魔法で、味方の戦闘のサポートをしたり、竜変身を思い切り使っての派手な戦い方をすることも可能になる。

武器

リュウが使用できる武器は、オーソドックスな剣タイプのみである。素早さの低下を気にしなければ、かなり重いものも、使いこなすことができる。

ボウイナイフ	攻撃力4	重さ1
せいどうの剣	攻撃力8	重さ2
クレイモア	攻撃力43	重さ10

防具

女性用の防具でなければ、ひと通りの防具が装備できる。また、ドラゴンという名のつく防具は、リュウだけが装備できる竜族のアイテムである。

もめんのふく	防御力2	重さ3
ドラゴンアーマー	防御力73	重さ6
ドラゴンシールド	防御力42	重さ3

特殊攻撃

人間の姿のとき使える能力は、ほとんどが治癒や攻撃補助の魔法。だが、最大の攻撃魔法として、竜変身を使える。

リリフ	使用AP4 ひとりのHPを20回復
ヤクリ	使用AP4 ひとりの毒を治療する
竜変身	使用AP不定 竜に変身する

剣で斬り、火で焼き尽くす

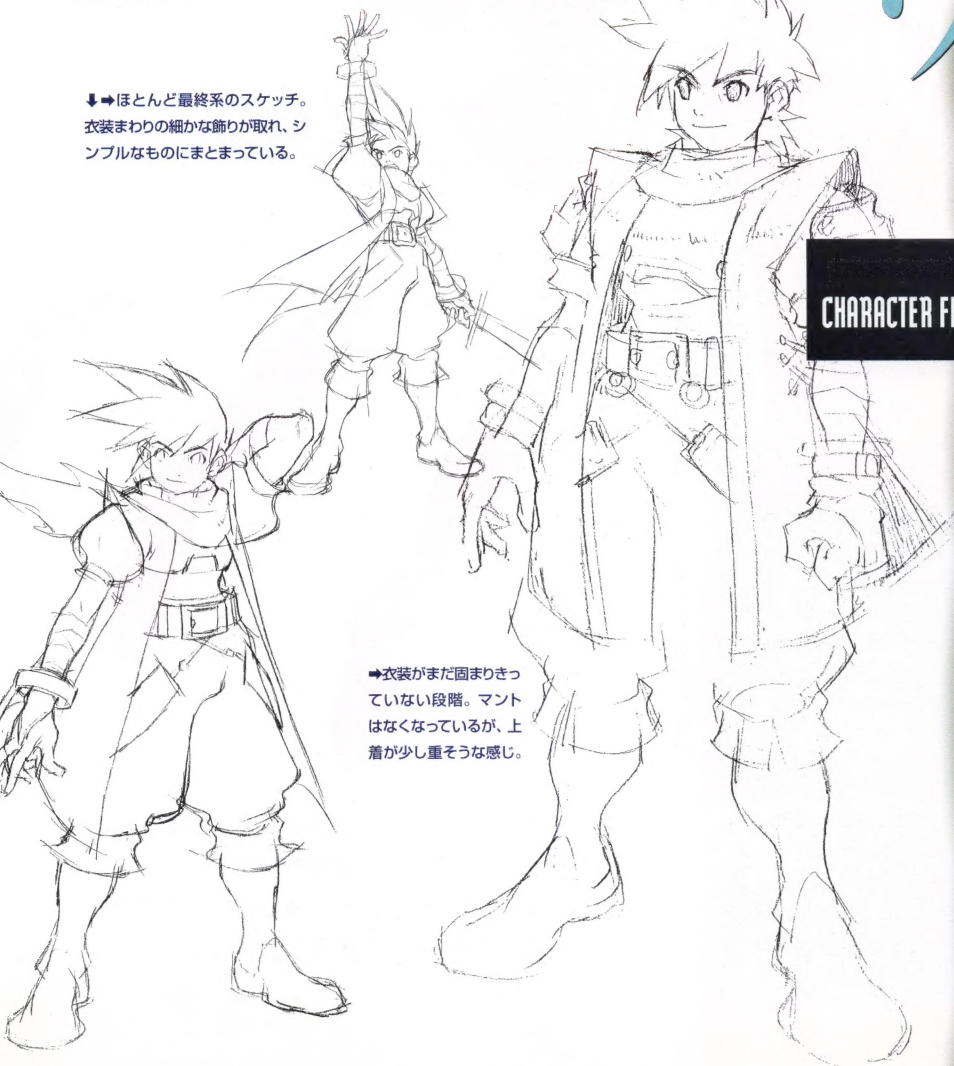
リュウ

RYU

CHARACTER FILE-1

the history of character design
辺境をさすらう旅人

幼年期のリュウの初期デザインは、何もわからない哀れな子どもということで、弱々しく情けないタイプの少年だったらしい。だが、それでは主人公らしくないため、変更された。
青年期のもともとは、辺境をさすらうイメージから、マントをはおらせるつもりだった。しかし、『ブレス　』のリュウの服装に近いため、ハーフコートのようなデザインに。結果的には、昔の日本風な、陣羽織のような衣装になった。

⬇➡ほとんど最終系のスケッチ。衣装まわりの細かな飾りが取れ、シンプルなものにまとまっている。

➡衣装がまだ固まりきっていない段階。マントはなくなっているが、上着が少し重そうな感じ。

ニーナ

NINA

CHARACTER FILE-2

PROFILE

ウインディアの元気で聡明な王女。おせっかいな性格で、好奇心旺盛。シチューに入っているタマネギが大好き。高圧的なものいいが嫌いで、それゆえ、自分自身の家柄に反発しているところがある。

身長…132.0cm(幼年期)
158.1cm(青年期)
体重…27.0kg(幼年期)
39.8kg(青年期)
スリーサイズ…
B80・W53・H83(青年期)

背中に翼を持ち、かつては大鳥に変身して空を飛ぶ能力を持っていたという飛翼族が暮らすウインディア王国の王女、ニーナ。自分の王女としての役割に疑問を抱き、行動で答えを出そうと、リュウたちとともに冒険の旅に出る。

自分らしさを求める、飛翼族の王女

目の前にある小さな檻。その中には、かつて世界を滅ぼそうとした危険な生物、竜が入っているという。そういわれても、ぴんとこないニーナ。むしろ、「小さな檻に閉じ込められて、かわいそう……」。そう思っていた。

檻にかかっていた布がはずされたとき、そこにいたのは泣いているひとりの小さな男の子——リュウだった。ただの子どもを竜と偽った詐欺師の一味として、地下牢に入れられたリュウ。どうしてその少年を助けたいと思ったのかはわからない。だが、ニーナは彼をこっそりと助け出す。これが、ふたりの出会い、そしてニーナの幼年期の冒険のはじまりだった。

やがて国に戻り、成長したニーナは、王女として国政をこなしていくようになる。

わがままかもしれない……だけど、王女である前に自分でありたい……。自分の役割に日々つのる疑問。そんなニーナの前にふたたび現われたリュウ。彼の「真実を求める」姿に共感し、リュウの手助けをすることを決心したニーナは、王国をあとにする。

field action

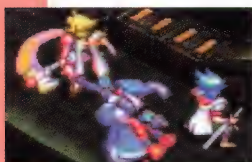
持っている杖で、魔力を投げつけるのがフィールド上でのニーナのアクション。場合によっては対象に変化が起きることも？

first appearance

ウインディア城の地下牢にて。リュウのことが気になり、助け出そうとやってくる。これがニーナにとっての運命の出会いとなるのだ。

NINA

戦闘スタイル

飛翼族の骨格は、空を飛ぶために軽くなっているので、重く強力な武器・防具の装備ができない。よって、陣形では直接攻撃に狙われにくい位置に置く必要がある。反面、ウインディアでは魔法教育に力が入れられているため、覚えていく魔法の種類が豊富で、全体攻撃魔法もどんどん使えるようになる。したがって、師匠に就く場合、賢さやAPの成長にマイナスの出ない者を選ぶほうがよいだろう。

重いものを扱えないので、主に杖のようなものしか装備できない。そのため攻撃力はあまり期待できない。属性を考慮して装備させるのがよい。

かしのつえ	攻撃力6	重さ1
風きりのつえ	攻撃力34	重さ3
めぐみのつえ	攻撃力73	重さ3

基本的に装備できるものは、女性用の衣類や防具、また布や革でできたものに限られる。飛翼族のために作られた風のころもは、貴重品である。

皮よろい	防御力4	重さ4
まどうしのローブ	防御力9	重さ3
風のころも	防御力41	重さ0

いろいろな属性の攻撃魔法を、低いレベルのうちから使える。敵の防御力などを下げる、補助魔法も使えるのだ。

シェーザ	使用AP3 敵単体に炎で20ダメージ
レイガ	使用AP2 敵単体に氷で10ダメージ
ストール	使用AP1 敵単体の攻撃力を10%減少

力は非力でも その魔法攻撃は強力

the history of character design

衣装は実はお忍びの服

一国の王女なのに、着ている服は普段着っぽいニーナ。もともと王女の服を着ているはずだったのが、いつのまにか最終稿に近いデザインが優先になってしまったのだ。ゲーム中の服装は、実はお忍びのときのものなのである。

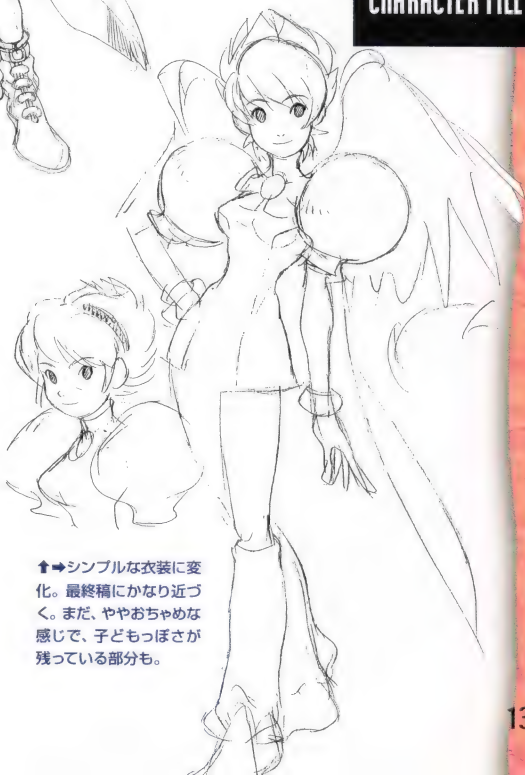
また、青年期のニーナは、最終イラストとドット絵が明らかに違っている。「基本に戻ろう！」というところで、正式な設定イラストとして現在見られるものに落ち着いたそうだ。

ニーナ
NINA

CHARACTER FILE-2

⬅左のスケッチから、より冒険者の雰囲気が強くなっている。しぐさや、顔つきなど、王女っぽい部分はあるものの、力強い印象が強く残る。

⬇ちょっとかわいい感じの普段着に、冒険用の防具と小物入れを着けた初期スケッチ。最終稿とはかなり違う印象である。

⬆➡シンプルな衣装に変化。最終稿にかなり近づく。まだ、ややおちゃめな感じで、子どもっぽさが残っている部分も。

PROFILE

古代機械と、ゴースト鉱の原理の研究をしている。機械に対しては非常に優れた能力を持っているが、おっちょこちょいで頼りないところも多い。結構な美人でナイスバディの持ち主だが、人と会うことが少ないためか、まったく自覚していない。

身長…174.0cm
体重…59.2kg
スリーサイズ…
B86・W57・H86

技術者だった父親の影響を受け、機械とエネルギーについての研究を、広い屋敷でひとり続けるモモ。鋭い嗅覚と機動力を特徴とした野馳族の子孫だが、種族の能力は現在は失なわれている。持ち前の強運と明るさでリュウの冒険を助ける。

ひたすら研究を続ける女学者

父亡きあとも、屋敷に閉じこもり、古代機械とゴースト鉱についての研究を続ける女学者、モモ。身の周りのものはすべて、父との思い出に満ちていた。たくさんの本、実験器具、研究しかけの理論。すべて、もともとは父のものだ。生まれたときから、ずっとここにいた。昔は父が、そして今は同じようにモモが研究をしている。

ノートに目を通し、寝ながら思いついたいくつかの数値を修正する。それに合わせて実験器具を調整する。と、そのとき足元で何かが動いた。ハニー——なぜかモモになついている、ゴースト鉱と太古の高度なテクノロジーで動くロボット。返事はしないが、最近の唯一の話し相手だ。

毎日がこんなふうで、研究の他に、何もすることを思い付かなかった。——リュウが現われるまでは。

MOMO

持っているバズーカをぶっぱなすフィールドアクションで、前方のものを壊し、除去することができる。

first appearance

モモの屋敷にやって来たリュウとニーナ。毎日研究ばかりして暮らしていた彼女が、外の世界に出るきっかけになるのだ。中央にいるのが、ハニー。

戦闘スタイル

モモの武器は、いつも持っているバズーカ砲のようなもの。これにゴースト鉱を加工した弾を込め、攻撃する。当たればでかいが命中率が低いため、バクチ的要素の強いキャラクターといえるだろう。

また、敵に対して、眠りや混乱などの精神異常を発生させる特殊攻撃を使え、攻撃に使用する弾自体に属性を持つものもあるので、相手に合った武器や能力を選択することができる。

武器

モモが装備できる武器は弾のみ。これ以外の武器はまったく使用することができない。弾の攻撃力はかなり高く、いくら使ってもなくならない。

アサルトシェル	攻撃力58	重さ1
せんこう弾	攻撃力96	重さ1
ホーミングボム	攻撃力78	重さ1

防具

ニーナ同様、女性専用のものが使えるほか、重量級でないものなら、よろいも装着できる。特にモモだけにしか装備できないという防具はない。

皮のドレス	防御力6	重さ4
レンジャースーツ	防御力7	重さ4
金のかんざし	防御力14	重さ0

特殊攻撃

しきべつ、うらないなどで特徴を見透かしたり、回復系や、相手に精神異常をもたらすものも使える多彩派だ。

しきべつ	使用AP0 敵単体の弱点、所持品を調べる
ペポーパ	使用AP2 敵全体の魔法を封じる
ネムリィ	使用AP3 敵全体を眠らせる

the history of character design

実はナイスバディな女学者

眼鏡をかけて、おさげで、色気がなさそうなモモも、実はかなりのナイスバディ。

最初は、おっちょこちょいな性格を強く反映したようなコミカルなデザインだったものが、だんだんと学者っぽい雰囲気に変わっていく。ただし、学者らしさを出す帽子や眼鏡といったアイテムはそのままである。かなり理知的になったものに、少し性格付けをして現在のものに。

モモ MOMO

CHARACTER FILE-3

➡初期スケッチ。研究好きだが、おっちょこちょいという性格がよく出ている。上着のデザインがかなり違っている。

⬇うってかわって、かなりまじめな感じのモモ。とっているポーズのせいもあり頭がよさそうな感じ。耳も垂れ下がっている。

➡ほぼ最終決定のスケッチ。モモの持つ武器が、バズーカ型になり、他のキャラクターとも統一のあるイメージになった。

レイ REI

CHARACTER FILE-4

俊敏さに秀でた虎人族の青年レイ。しかし彼は、虎に変身したときの見境のなさを疎ましく思い、そのためできるだけ本気にならなくてすむ、盗賊といういいかげんな生活を選んだ。悪どい相手を標的に、愉快で明るい盗みを働くことを身上としている。

PROFILE

マクニール村近辺を縄張りとし、生活の手段として荒らす、自称・義賊。シーダの森に小屋を建て、ティーポというもうひとりの少年と、村の商店から食料をくすねたりして暮らしている。特技は錠前破り。肉が好物だが、なかなか手にすることができない。船に乗ることが苦手。

身長…181.2cm
体重…78.8kg

翼を持った繊細な戦士

物心ついたとき、既にもう食べものを盗んでは逃げるという生活をしていた。身寄りのなかったレイ。持って生まれた虎人としての身のこなしと素早さが、幼かった彼を一人前の盗賊へと仕立てていった。しかしあるとき、業を煮やした人々が、レイを罠にかけた。追いつめられるレイ。打たれ、殴られる中、虎人としての本能が目覚める。すべてが終わったとき、血にまみれて、ひとりそこに立っていた。レイは、自分のしたことに怯え、それをさせた虎人の力を疎んだ。その日から、彼は変わる。

物ごとに正面から向き合い、そして血が流れるのは耐え難かった。だから、逃げているのがよかったのだ。虎人の力を封じてこそこそとした盗みを繰り返す。それもすべて、自分が本気にならないため。自分も、相手も本気にさせることのない、中途半端な悪人。これが今のレイの姿なのだ。

field action

盗賊であるレイ。やはり鍵を開けることが、フィールド上でのアクション。閉まっている扉でも、レイにかかればたちまちのうちに。

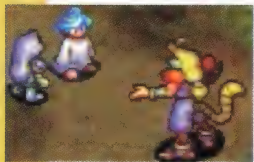
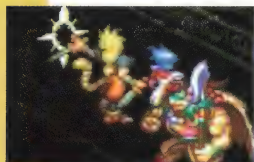
first appearance

野良犬に襲われていたリュウを助け出したレイ。ひもじい暮らしを続けていた彼だが、リュウを見捨てられない優しい心を持っていた。

REI

戦闘スタイル

ナイフのような、刃渡りの短い刃物を扱うのが得意。もともと、自分の爪や牙を武器とする虎人なので、それに感覚が近い武器を好むのだろう。戦い方はあくまで素早さを重視。より軽い武器、軽い防具を装備するように心がけ、素早さを上げておこう。できればエクストラターンで2度攻撃を行なえるようにしたい。

なお、雷系の魔法も使えるが、APが低いため、頻繁には利用できないだろう。

小ぶりのものしか扱えないため、攻撃力は、リュウよりやや劣る。素早さを活かしたエクストラターンで補っていきたい。

名称	攻撃力	重さ
ボロックナイフ	攻撃力6	重さ1
とうぞくのナイフ	攻撃力36	重さ1
ライフスティール	攻撃力108	重さ1

通常のよろい、かぶとなどほとんどの防具は装備が可能である。特にレイでなければ着用できないような、特殊なものは存在していない。

名称	防御力	重さ
皮のこしまき	防御力5	重さ3
バンダナ	防御力1	重さ0
はやてのふく	防御力16	重さ1

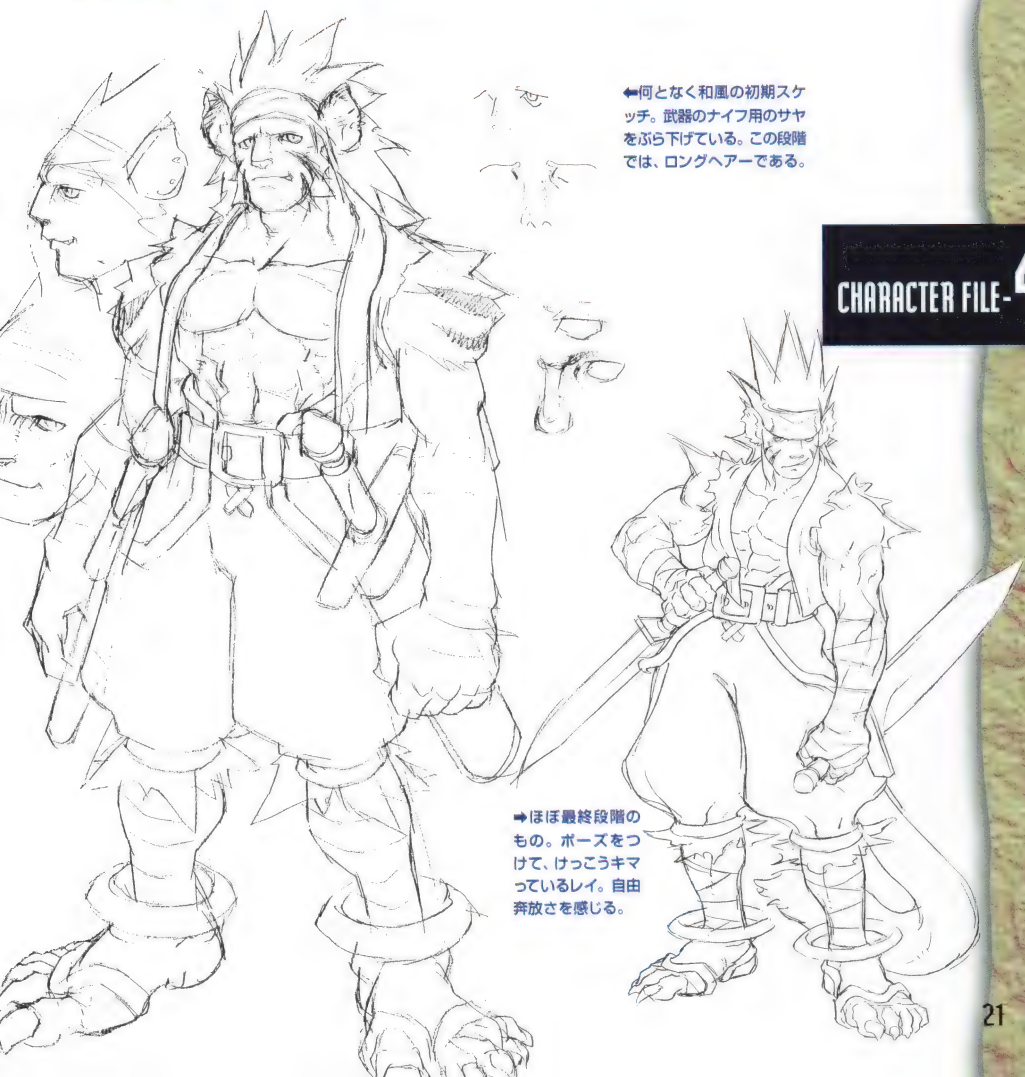
雷系の魔法を使えるが、その数は少ない。盗賊ならではのぶんどり、虎人の血を活かすワータイガーなどが特徴。

名称	内容
ぶんどり	使用AP0 通常攻撃の半分のダメージを与えつつ、アイテムを盗み取る
バル	使用AP3 敵全体に雷でダメージ15
ワータイガー	使用AP0 虎に変身。攻撃力が3倍になるが、仲間を攻撃することもある

the history of character design
もとはニヒルでカッコよく

レイは、体つきや衣装にはじまり、表情に至るまで、かなり大幅に変化してきたことがスケッチから見てとれる。それもそのはずで、レイにはデザイナー自身かなり苦労したそうだ。

もともと虎人であるレイ。初期スケッチではそのカッコよさやニヒルな感じが、強く押し出されていた。しかし完成されたデザインでは、どちらかというと彼の内面の葛藤が、大きくクローズアップされている印象を受ける。

レイ
REI

CHARACTER FILE-4

←何となく和風の初期スケッチ。武器のナイフ用のサヤをぶら下げている。この段階では、ロングヘアーである。

→ほぼ最終段階のもの。ポーズをつけて、けっこうキマっているレイ。自由奔放さを感じる。

PROFILE

シーダの森にレイとともに住み、マクニール村を中心にこそ泥などをして暮らしている。レイを尊敬しており、将来は大悪党になりたいと思っている。特技は追いはぎだが、おばけが苦手。小さいときレイに拾われたため、自分がどこの誰なのか、よくわかっていない。種族についても不明。

身長…134.0cm
体重…31.8kg

リュウと同じく、レイに拾われた子ども、それがティーポ。レイが大好きで、彼のようになりたくて、悪党ぶってはいるが、年齢なりの子どもらしさも併せ持っている。時折、考えるのが面倒なのか、攻撃的になることもあるが、レイの気のいい盗賊仲間であることには違いない。

レイに拾われた商品だった少年

「ゆかいだね」。昼下がりの街道でレイはつぶやく。

襲ったのは、親子連れの商人のはずだった。子ども連れならこちらの仕事がやりやすいだろう、脅せば金を置いて逃げ出すだろう、そう踏んだからだ。確かに男は逃げ出した。所在なげに立つ長髪の少年、ティーポを残して。

親子連れのように見えたのに、男の子は実は商品だった。男は人買いだったのだ。急襲したレイに驚いた男は売りものを残して逃げ去ったのだった。

レイがことのしだいを理解して、そこを立ち去ろうとしたとき、少年はレイの服のすそをつかんだ。すがるような、そして何もわかっていないような純真な瞳。振り払われても、小さな裸足の足はレイのあとをついてくる。すがるものは、レイしかいないのだから。レイとティーポの生活は、こうしてはじまった。

ティーポのフィールドアクションは、蹴っとばすこと。とにかくなんでもかんでも蹴っとばす。岩でも、樹でも、蹴って蹴りまくる。

field action

first appearance

「にいちゃん、おかえり！
それ、獲物‥？

獲物を捕りに行っていたはずのレイが、裸の少年を背負ってきた。びっくりのティーポ。ふたりきりの生活に、新しい仲間が加わった。

TEEPO

剣に加えて魔法でも攻撃

戦闘スタイル

ティーポは、基本的にはリュウと全く同じ戦闘特性を持つキャラクターなので、就いた師匠によって変わる部分が大きい。装備できる武器、防具もほとんど変わらず 、パーティーにもうひとり、リュウがいるような感じでもある。唯一異なる点は、リュウには使用することができない、攻撃魔法を使えるところだろう。特にゲーム序盤、攻撃魔法ガゼラントを使えるのはティーポのみなので、重宝することが多いのだ。

基本的な武器は、ほとんど使用可能。リュウと同じ特性なので、剣しか装備できない。普通に最強装備をさせておいてかまわない。

ボウイナイフ	攻撃力4	重さ1
せいどうの剣	攻撃力8	重さ2
ブロードソード	攻撃力15	重さ3

女性用などの特殊なものでなければ、ほぼすべてのものが装備可能。子どもなので、大きなよろいを着ける機会はないようだ。

もめんのふく	防御力2	重さ3
皮のよろい	防御力4	重さ4
皮のこしまき	防御力5	重さ3

あまり強力ではないが、攻撃魔法を何種類か使える。序盤での、かなり心強い存在となってくれるだろう。

パダム	使用AP2 敵単体に炎で10ダメージ
レイガ	使用AP2 敵単体に氷で10ダメージ
メガ	使用AP4 敵単体に風+炎で15づつダメージ

the history of character design
リュウと対をなす美形キャラ

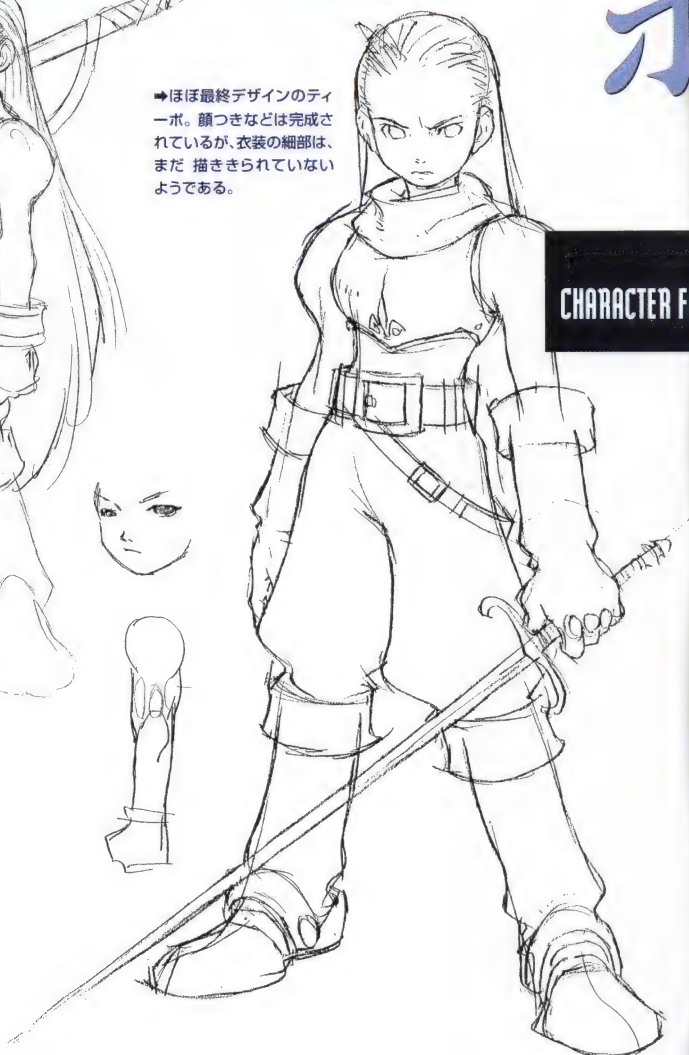
ティーポはそもそも見た目、内面ともにリュウの正反対をイメージして、デザインされたそうだ。

少し弱々しいところのあるリュウとは対照的な芯の強さは、その鋭い目に込められている。そのうえ、美形というのもコンセプトとして挙げられている。また、幼年期のリュウの服装が半ズボンなのに対し、こちらは戦いに備えた衣装で、武器も刃渡りの長いものを持たせてある。

ティーポ
TEEPO

CHARACTER FILE-5

➡ほぼ最終デザインのティーポ。顔つきなどは完成されているが、衣装の細部は、まだ 描ききられていないようである。

⬆ティーポの初期デザイン。ほぼ、形はできあがってはいるが、目が丸っこく、幼い。鋭い目の修正スケッチも。

ガーランド

GARLAND

CHARACTER FILE-6

PROFILE

過去について不明な部分が多い大男。瞑想が趣味で、酒が大好物。一見、たくましく、悟りを得た老練な人物のように見えるが、実はそうでもない。その風貌ゆえ考えがあまり表に出ないだけで、深く悩むこともある。求道的で、非常にまじめな性格。逃げることが大嫌いで、果敢に試練に挑んでいくタイプ。

身長…225cm
体重…197.6kg

求道的で、まじめな巨漢。この言葉がこのガーランドのすべてを表わしている。魔物のような外観を持っているが、どの種族に属しているかはよくわからない。また、自身もそれを語ろうとはしない。かつての自分が信じたものとリュウとの旅で明らかになっていく真実との間で、いろいろ考えるところがあるようだ。

義に殉じる寡黙な戦士

GARLAND

　神からの啓示が降りる。ガーランドは神の示した道の通り、行動を起こしはじめる。敵を倒す。それが啓示だった。愛用の武器からさやを払い、仲間たちとともに敵の集落をめざす。恐れることはない。なぜなら、神の力が味方だから。慈悲はいらない。なぜなら、敵は邪悪だから。

　ガーランドは感じる。神の力が満ちあふれるのを。力は尽きることを知らない。魔法により火を放たれた邪なる民の棲み家から、影が躍り出る。その影を斬りつける。

　神の名のもとに、戦わなくてはならない。ただひたすら、邪悪なる敵を求め、倒し続けるのだ。

　そして、その戦いがまだ終わらないから、旅を続けていくのだ。

field action

その腕力で、フィールド上のものを押すアクションができる。通路をふさぐ邪魔なものを、押してどかせるのに使える。

危ない闇組織に捕らえられた幼いリュウを、助け出すガーランド。恐がって泣くリュウと逆に気丈なニーナ。ガーランドの胸中は……。

戦闘スタイル

巨体を活かしての力強い攻撃が基本。使用する武器は槍で、これを力まかせに振り回し、敵を突く。攻撃力はパーティーの中でも最強で、防御力、HPともに高い。豪快な戦闘ができるキャラクターといえる。防具もほとんどが装備可能なので、前線でも安心だ。

逆に、持っている特殊攻撃は非常に少ない。速攻戦に不向きである。また、炎に対する耐性はあるが、他の属性攻撃には弱いために魔法戦も苦手だ。

武器

装備できるのは槍のみ。重量はあるものの、全体に攻撃力が高いものばかりである。力主体のキャラクターなので、そのつど最強装備を。

スピア	攻撃力16	重量2
ハルバート	攻撃力33	重量4
ビーストスピア	攻撃力150	重量15

防具

着用できない防具はおおよそない。女性用のドレスや、ドラゴン系などの特殊な防具以外は、すべて装備が可能である。

ブレストアーマー	防御力16	重量4
くさりかたびら	防御力19	重量5
ギデオンスーツ	防御力82	重量12

特殊攻撃

ガーランドの特殊攻撃は、残念ながら、ほとんどない。炎系の攻撃魔法と、その他にわずかなものが使えるのみだ。

炎のやり	使用AP1 武器の属性を炎にして攻撃
パダム	使用AP2 敵単体に炎で10ダメージ
会心撃	使用AP0 25%の確率で必殺を出す

その強い力は大いなる武器

ガーランド

GARLAND

CHARACTER FILE-6

the history of character design

モチーフはガーゴイル

ドラゴンに近い力を持つ、超人（？）ガーランド。力強いデザインは、まさしくその内面を示すものなのだ。

初期のデザインは、もともとのモチーフがガーゴイルだったせいか、何となく聖邪両極端を併せ持つ雰囲気を漂わせていた。しかし、キャラクターの内面の設定に応じる形でデザイン変更がなされ、力強さは残したまま、最終的には寡黙で思慮深げなデザインに落ち着いた。

⬆ほぼ最終のもの。横からスケッチだが、この角度で見ると、ガーゴイルがモチーフであることが、非常によくわかる。

➡修行僧というよりは、破壊坊主といった感じ。力強さよりは、小道具などから、どうしても邪悪な感じを受ける。

植物プラントでの作業中に誕生。もとは1個のタマネギで、それに足が生えたような姿をしている。昼寝が大好きで、好きな場所は森。植物に囲まれていると落ち着き、よく眠れるからだろう。しょっちゅう子どもには、追いかけ回しにくる、あまりいい感情を持っていないらしい。

身長…123.9cm
体重…66.6kg

ゴースト鉱のエネルギーを使って、植物を育てる研究中に生まれた突然変異体、それがこのペコロス。リュウたちの言葉を理解しているようだが、話すことはできない。いつも「ぷきゅぷきゅ」と鳴き、寝てばかりいる。自身のことについてよくわっておらず、ひたすらリュウたちのあとをついてくる。

知恵の樹のたもとに眠る変異植物

目を閉じ、ゆったりとまどろみの中に意識を解き放つ。粒子となった自分が流れ出す。そして、自らとつながる種に、知の交流を施す。その交流の道筋を俯瞰すれば、巨大な樹のように見えるだろう。

ペコロスはいつもその樹の中で、自分自身のことを考えようとしている。自分のこと、意味、知ること、世界……すべてのことが自分ではよくわからないから、考えるのだ。

ふいに、ニーナの声がする。「ペコ、行くよ！」

ペコロスの鼻らしきところから出入りしていた、ちょうちんが割れ、ゆっくりと起き上がる。リュウが足早に歩き出し、そのあとをニーナが追い、そしてペコロスも歩き出す。そう今はこの道を歩いていくのだ。この冒険も、大いなる知への第一歩なのだ。

PECOROS

field action

ペコロスのフィールドでのアクションは、体当たり。ペコロスの体当たりは結構強力なので、いろいろな物体を破壊することもできる。

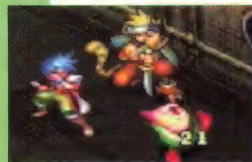
first appearance

プラントを探索していくリュウ、ニーナ、モモ。そこにいたのがペコロスだった。何かさかんに怒っているようだが、さっぱり??

戦闘スタイル

無尽蔵の体力と、その自然治癒力が特徴。

レベルアップ時のHPの成長度が高く、また戦闘時には最大HPの5パーセントが毎ターン回復する。攻撃自体は、こぶしで殴るという単純なもので、武器も、そのこぶしに装着するものを使用。反撃の確率が高いので、思わぬダメージを敵に与えることもある。

ラーニング（P.102 参照）の能力にも長けているので、「見る」を使って成功する確率が高い。

こぶしにつける、ナックル系の武器がペコロスの基本。威力は、剣などにくらべれば小さいが、軽いので、反撃狙いで強力装備をしていこう。

リベットナックル	攻撃力10	重さ1
スパイクナックル	攻撃力18	重さ1
ロックブレイカー	攻撃力55	重さ1

ずんぐりとした体型なので、人間用のよろいは装備できない。そのため、基本的な防具は、楯が中心となる。頭に乗せる形のかぶとも装備できる。

皮のこしまき	防御力5	重さ3
よつばのかんむり	防御力15	重さ0
リストバンド	防御力1	重さ0

持っている特殊攻撃の種類はかなり少ないが、ブレス系の攻撃魔法なので、使えるようになれば強力な戦力になる。

スイートブレス	使用AP3 敵全体を眠らせる
毒ブレス	使用AP3 敵全体を毒に侵す
アプリフ	使用AP7 ひとりのHPを40回復

ペコロス

CHARACTER FILE-7

the history of character design
一発即決！ の絶品デザイン

メインキャラクターの中で、ペコロスだけは、初期デザインの段階からほぼ変更がされていない。もともとは、シリーズ2作目で登場した植物族の流れを組んでおり、「キュウコン」というキャラクターが進化したものといった感じらしい。

それにしても、何かを考えている雰囲気、見るからにタマネギのような体型、いつも怒っているような表情など、個性あふれるデザインは絶品といえよう。

いろんなステータス異常のペコロス。他のキャラクターにくらべて、こういったデフォルメがしやすいキャラクターだ。

⬅幼年期のリュウ、ニーナとペコロス。P.31の文章を読みながら、見ていただくとさらに印象深いスケッチ画である。

妖精 FAIRY

CHARACTER FILE-8

PROFILE

体長は40～50cm。人によく似た体型で、特に子どものそれに酷似している。多くの妖精族は、人目を避け、深い森の中でひっそりと暮らしているが、鉱山の開発で住み処を追われ、違う環境での生活を余儀なくされている者も多い。言葉をしゃべるが、知能は幼児よりやや上といった程度。魔法に長けており、妖精族にしか使えない魔法をかけたりもする。

心優しく、優雅な感じの妖精。ほとんど裸に近いような格好をしている。実際の性格は、やんちゃで、好奇心旺盛。子どものように無邪気なところがある。

冒険を彩る仲間たち

一方は、リュウたちパーティーにいろいろな教えを請う妖精、また一方は、モモにガラクタの中から拾いあげられるハニー。

物語に大きく影響を与えるわけではないが、旅の一服の清涼剤として愛着のわく存在となってくれるのがこれらの仲間たちだ。

妖精は、リュウたちが訪れるたびにいつも「教えてよぅー」とすり寄り、ハニーは、いつまでもどこまでもひたすらパーティーのあとをついてくる。

彼らに共通しているのは、リュウたちに対する無防備な信頼感である。直接戦闘に参加するわけではないものの、パーティーメンバーとは違った彩りを冒険に添えてくれることだろう。

ハニー

HONEY

CHARACTER FILE-9

ちっちゃな体で、無表情。ハニワを想像させる風貌だが、どうやら太古の機械であるらしい。意志を持ってるかのごとく動くこともあるが、彼が何のために存在しているのかは、全くわからない。

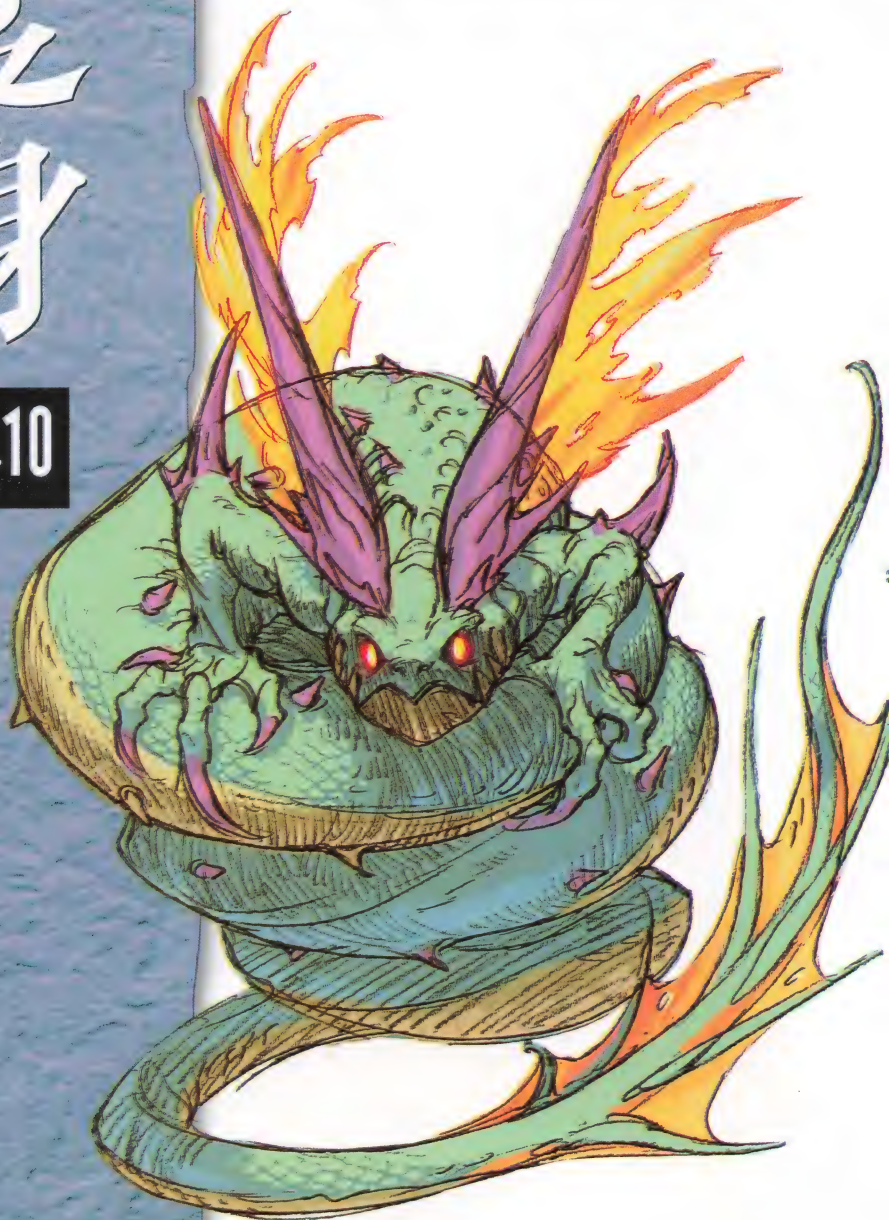
PROFILE

時折、海の向こうから漂着してくる太古の世界の忘れ形見、機械。ほとんどは壊れて、ゴミと化しているのだが、その中からモモに拾い上げられたのが、このハニーである。モモがマスコットとしていつもそばにおいている。自分でも動くことができ、ちょこまかとついてまわる。エネルギー源はゴーストエネルギーらしい。何に使われていたのか、正体は不明。

竜変身

TRANS-FORMATION

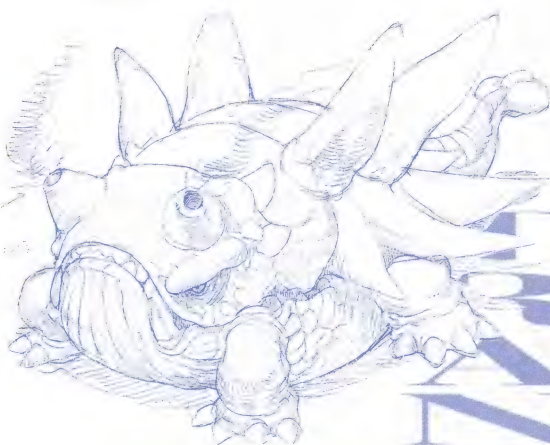
CHARACTER FILE-10

竜族が、持てる潜在能力を解放することで極限の戦闘力を引き出し、その姿さえ変えてしまうことを、竜変身と呼ぶ。ただ、引き出した潜在能力は大きすぎて制御できず、暴走することもあるといわれる。竜族が邪悪で危険だという風説は、大きな力の制御の難しさからきたのかもしれない。

因子による新たな変身

竜族は、太古の世界を絶滅の縁へと追い込んでいた。そして400年ほど前に「竜大戦」という最終戦争を起こし、そのときに突然、滅亡したと伝えられている。今ではその化石のみが残っており、人々の記憶からは消え、遠い存在になっている。

しかし、その血を残すリュウは、体内に宿る封印された変身因子（ジーン）を、誰かを守ろうとするなどの、心の大きな動きをきっかけとして開放し、竜に変身できるようになる。ジーンは全部で18種類あり、その組み合わせによって、変身後の能力に違いが生じる。ジーンは最大3つまで任意に組み合わせることができ、戦いの状態に合わせて、どういった特性をもつ竜に変身したいかを考えて選択することができるのだ。

ベヒモスドラゴン

ずんぐりと太ったドラゴン。ブレスを吐くなど、ドラゴンタイプの攻撃パターンよりは、その肉体を使っての突進、あるいは体当たりといった、暴れまくることによる攻撃を得意とするドラゴンだ。

モモドラゴン

モモの特徴を持ったドラゴン。よろいをまとった姿、足のイメージなど、ドラゴンというより、モモのモチーフである兎に近い。バランスの取れた能力を持っており、攻撃、補助など多くの特殊能力が使える。

TRANSFORMATION

レイドラゴン

レイの特徴を持った、虎のような姿のドラゴン。素早さに長けており、場合によっては、他のなドラゴンをしのぐ能力を発揮する。高い攻撃力での必殺は、大きな威力を発揮してくれる。

ドラゴンパピー

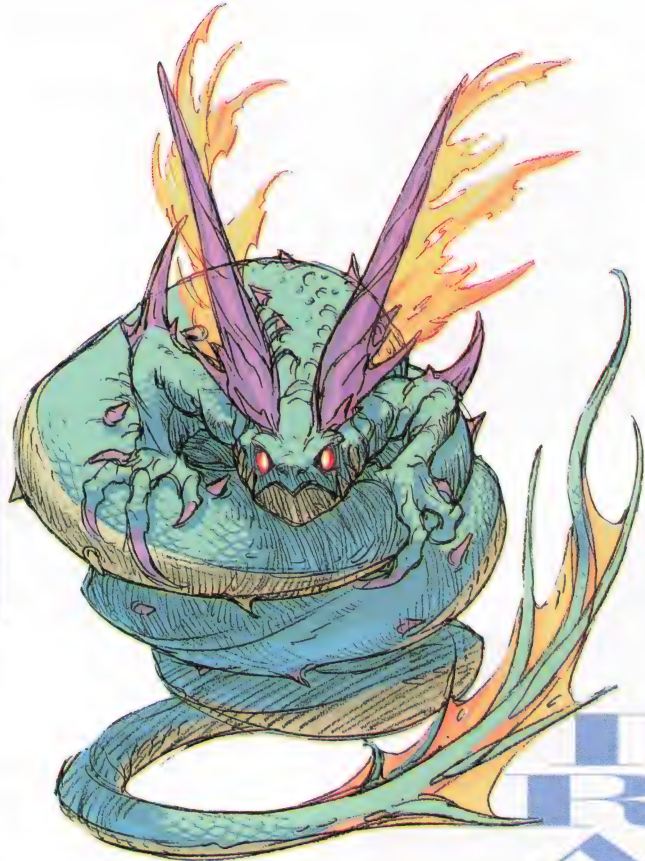
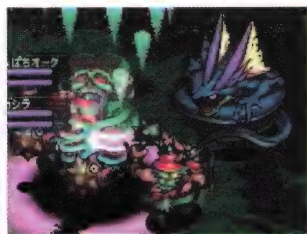
小さな子どものドラゴン。普段のリュウよりは、能力は高いものの、ドラゴンとしてみれば最低限の能力しかない。リュウがその血に覚醒して、まずはじめに変身することのできるドラゴンである。

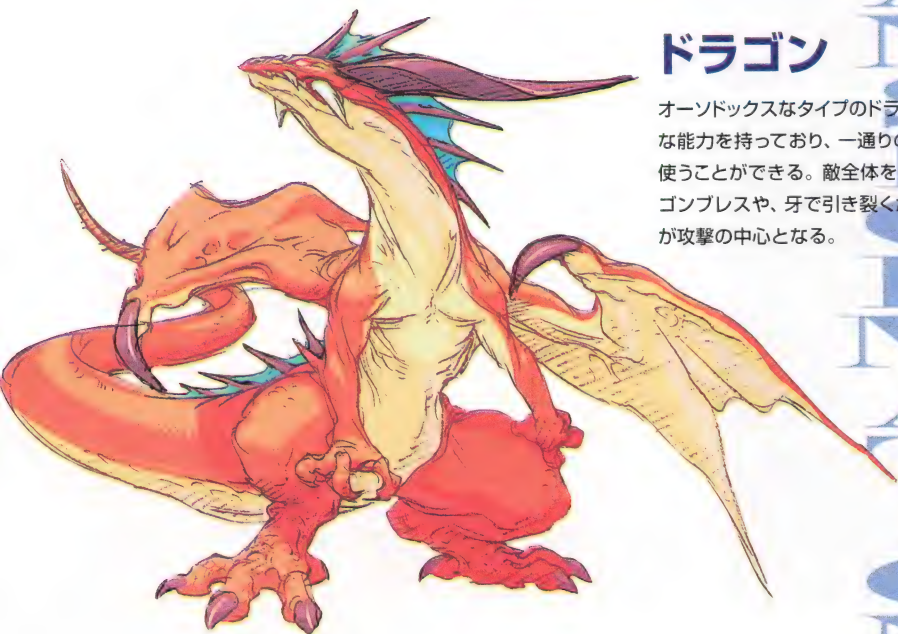
ドラゴンヘンナー

体は小さく、ツチノコのようにずんぐりとした形をしている。防御力、攻撃力ともに低く、使える魔法もあまり強くはない。唯一、火流で敵に大ダメージを与えられる。しかし、賢さや素早さでは他のドラゴンに負けてはいない。

ティアマト

するどい眼光と、その巨体で威圧する、闇の属性を持つドラゴン。全体に能力が高いが、特に精神力が強く、敵にその力を使って、死の宣告さえも行なう。その宣告に負けた者は、即死してしまう。

TRANSFORMATION

ドラゴン

オーソドックスなタイプのドラゴン。平均的な能力を持っており、一通りの特殊能力を使うことができる。敵全体を攻撃するドラゴンブレスや、牙で引き裂くかみつきなどが攻撃の中心となる。

戦闘スタイル

竜に変身すると、特有の特殊能力と、体を使っての肉弾戦が中心となる。さまざまな能力は、変身した種、付加された因子の能力のトータル値で変わる。

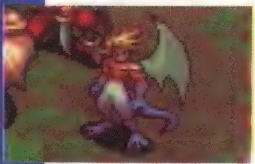
特殊能力のかなめとなるのが、敵全体に攻撃が可能なブレス。種によってさまざまなブレスを持っているが、ダメージは、自分のHPに対応した数値になるのが特徴だ。ほとんどすべてのHPを奪うものや、即死させてしまうものもある。

特殊攻撃

属性や与えるダメージの大きさで系統がわかれる。敵の属性に関係なくダメージを与える、強力なブレスもある。

特殊能力例

プチブレス	敵全体にブレス 自分のHPの約3分の1のHPを奪う
ドラゴンブレス	敵全体にブレス 自分のHPの半分のHPを奪う
ダークブレス	死の属性を持つブレス 相手を即死させる
ファイアブレス	敵全体に炎の属性を持つブレス 自分のHPの約3分の1のHPを奪う
メテオダイブ	敵全体に巨体をダイブさせ攻撃 自分のHPの半分のHPを奪う

竜変身を行なうと、特殊能力を使ってもAPが減少することはない。なぜなら、それぞれの能力は、その種がもともと持っている、ノーマルな力だからだ。しかし、変身することでリュウの基本的な力を使うため、ターンごとにAPが減少する。1ターンごとに必要なAPは、その種によってそれぞれ違っている。また、変身する際にも、因子を目覚めさせるためのAPが必要となる。

全てを恐れさせる 特殊攻撃 ブレス

竜変身

TRANS-FORMATION

CHARACTER FILE-10

18のジーンで竜に変身

変身するドラゴンの種の決定は、ジーンの組み合わせによる。ジーンは全部で18種類あり、その中から任意に1～3種類を選んでの組み合わせ方は、987通りにものぼる。

ジーンには、炎、氷といった属性を帯びたものや、攻撃型、防御型といった形態が変化するものがある。また、それとは別に、能力を強化したり、仲間の力を借りて変身するといった特別なものもある。このような特別なジーンを使って、リュウの通常の力を超える竜に変身する組み合わせを見付けるのが、竜変身を活かすポイントなのだ。

ジーンを入手

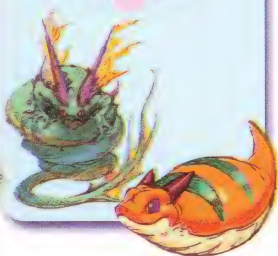
冒険の旅の中で、リュウが覚醒して得たジーンは変身時に使用できるようになる。属性的なものから、さらに大きな能力を目覚めさせるものまでさまざまな種類がある。

1～3つを組み合わせる

通常のドラゴン

普通の変身による種。選んだ因子の持つ、特性のトータルバランスで種や能力が異なる。ドラゴンパピーなどがこれにあたる。

特殊なドラゴン

因子の組み合わせによって変身する、特殊な種。通常のものより、強力な特殊能力を持つものが多いが、中にはまったく役に立たない種も存在する。

仲間型のドラゴン

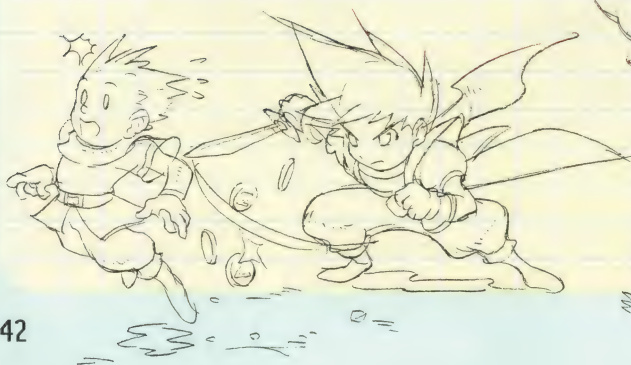
仲間因子を使用することで、変身できる種。ほかにも何らかの要素が必要になるらしい。その仲間の能力を大きく伸ばした特徴・能力を持つ種となる。

竜変身においては、その見かけの姿で、能力差が最も大きく表わされる。しかし、同じ姿でも、体の色によって微妙に能力は異なる。その色は、属性値の差が反映されている場合もあれば、実際には全く別の種である場合もある。

●キャラクタースケッチ●

メインキャラクターの設定をしていくうえで、数多く描かれたイメージスケッチ。ゲームのイメージを固めていくためにも、とても重要な作業なのだ。冒険の仲間として登場できず、消えていったキャラクターや、表情スケッチなど、ここでしか見ることのできないものを、まとめて紹介しよう。

➡メインキャラクターの身長など、体型がよくわかる集合図。幼年期と青年期のバランス、ガーランドの異様な大きさなども一目瞭然だ。

⬇➡パーティーの先頭に立ったキャラクターの、個々のフィールドアクションを表わしたもの。

⬅有名な妖怪、九尾の狐がモチーフのキャラクタースケッチ。もしゲームに登場していれば、どんな魔法を使ったのだろうか。

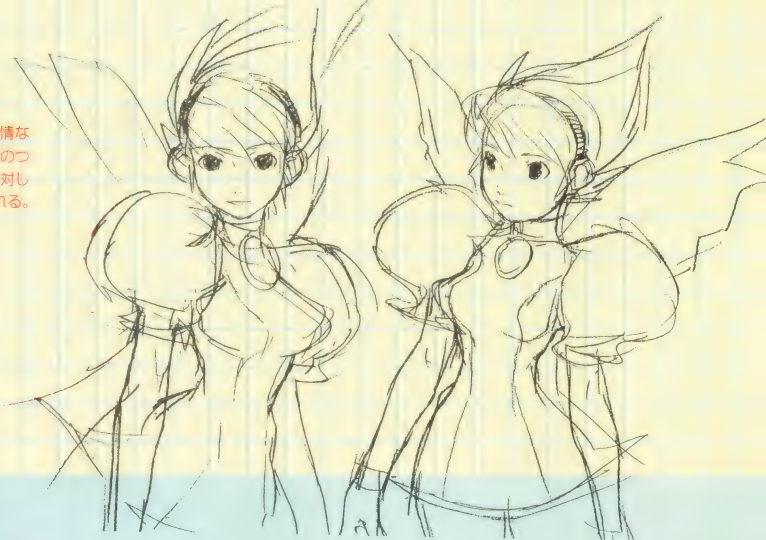
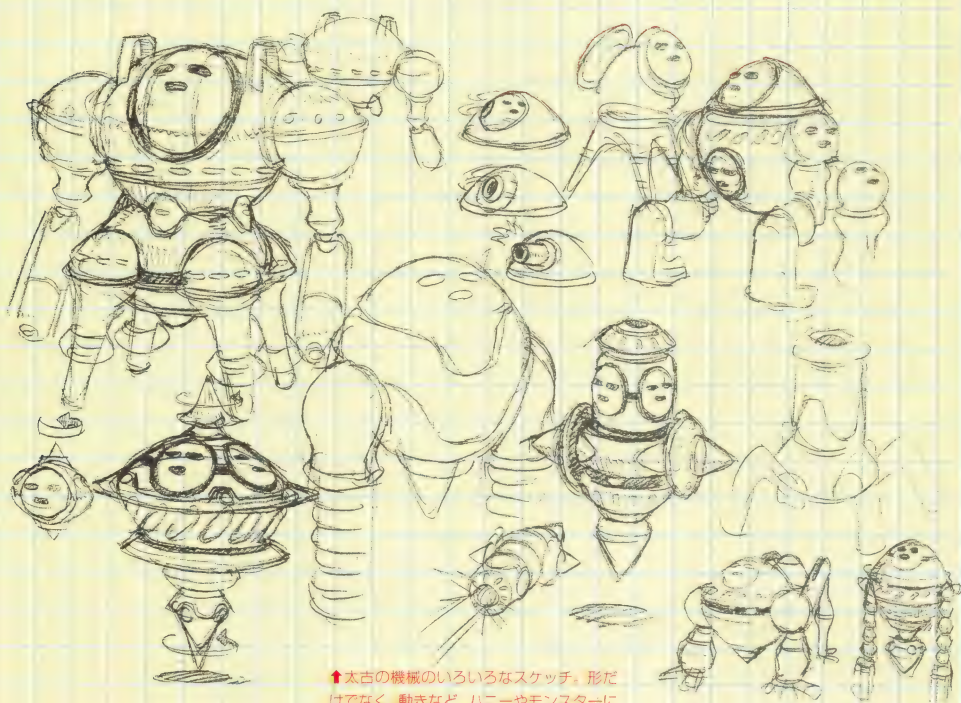
⬆レイの女性版のようだが、前作で登場したリンプーのスケッチといったほうがいいだろう。虎族は前作に続き、2度目の登場となる。

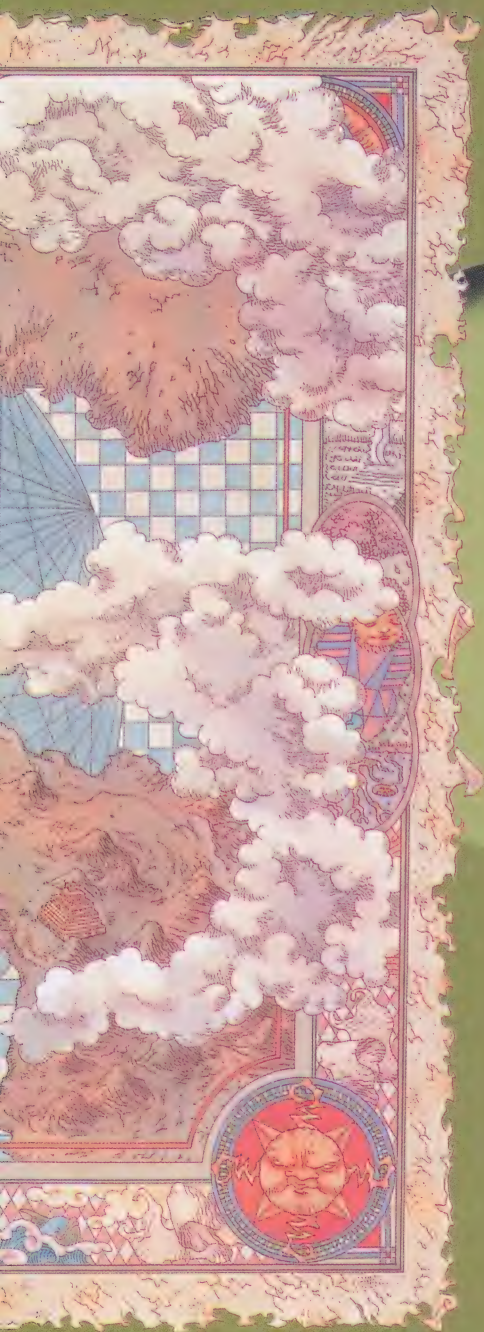
⬇頭から大きく伸びた触覚が、昆虫を思わせる。蝶か蜂のような体つきは、肉弾戦には不向きなことをうかがわせるが、ゲーム中には登場しない。。

⬅
チ。デザイン、プロポーションなどは決定のもの。女の子らしい体の線が特徴だ。

➡これも前作で登場したアスパーの新しいスケッチ。今作では登場せず、植物系の種族という点では、引き継いだのはペコロスということになるのだろうか。

●SKETCH●

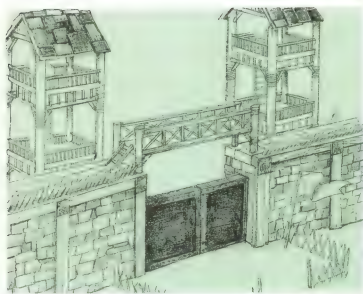
⬆➡メインキャラクターの表情などのスケッチ。しぐさやポーズのつけかたなどから、キャラクタに対しての性格付けの片鱗が見て取れる。

⬆妖精族のスケッチ。ここではまだ空に浮いておらず、しっかりと地に足をおろしている。そのためか絵は同じでも、印象が大分違う。

⬆太古の機械のいろいろなスケッチ。形だけでなく、動きなど、ハニーやモンスターにつながる数多くのイラストがまざっている。

CHAPTER 2

WORLD FILE

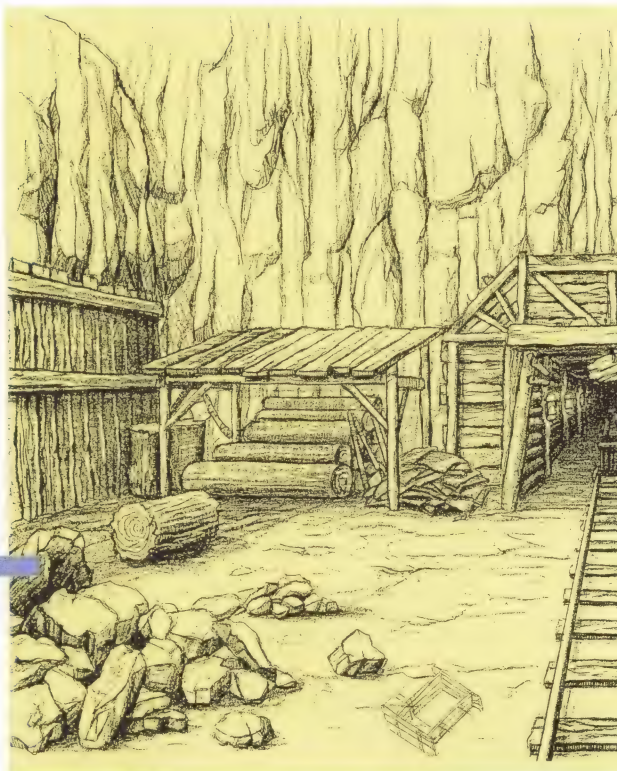
世界設定

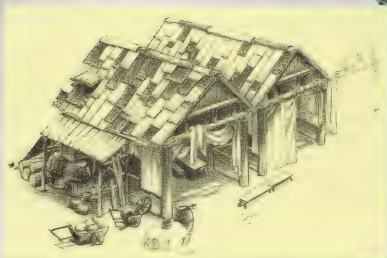
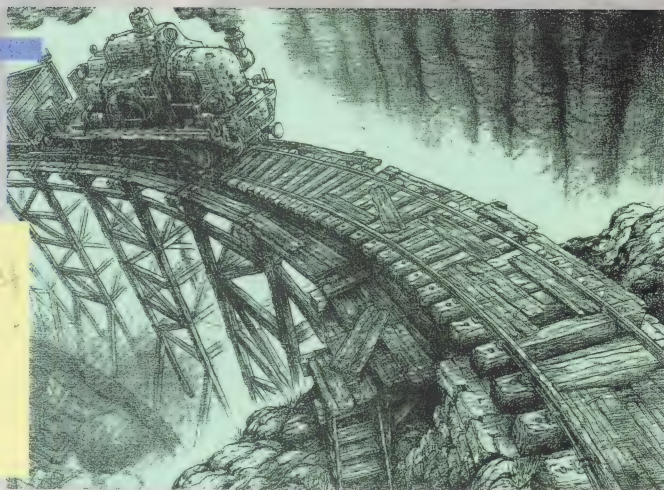
広く大きな海で、外界とは完全に遮断されたこの世界。町や村、建造物、ゴースト鉱、古代機械、竜……。世界観を成すさまざまな要素を、イメージスケッチを通して読み解いていく。

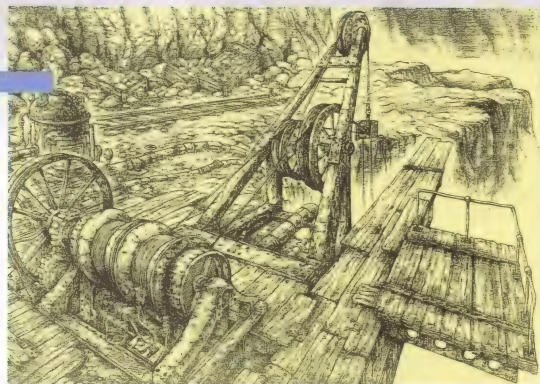
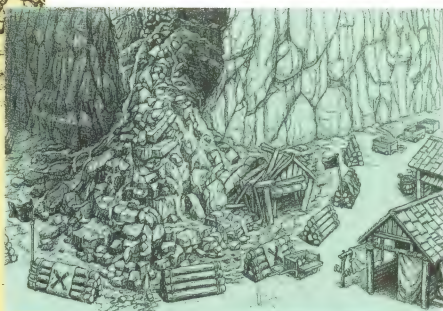
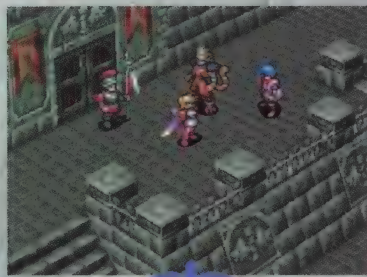
ダウナ鉱山

この世界で、エネルギー源として利用されているゴースト鉱。魔力を持った生物の死骸が地中で硬化して化石となったものである。各地にある鉱山では、このゴースト鉱を発掘しているのだ。なお、ゴースト鉱のうち、竜の死骸からできたものは、とりわけ純度の高いものとして重宝されている。

鉱山と外界とを仕切る門。ダウナ鉱山は、完全に外壁で囲まれて外界と遮断されている。生きたドラゴンが発掘されたという噂もある。

鉱山入口

坑道は、たいてい大地系の魔法を使って掘られる。地脈にそって亀裂を広げ、洞窟と洞窟とをつなげていくのだ。

トロッコ

坑内から鉱石や岩石を運び出すトロッコ列車。縦横無尽に張り巡らされた線路の上を走る。他には手こぎのものも利用されている。

坑内で働く者たちが寝泊まりし、集う場所。貧相な小屋ではあるが、皆、ここを起点にし、ゴースト鉱の採掘に精を出している。

リフト

坑内の上下に層が分かれているところでは、移動にこのようなリフトを使用する。手動の他にゴーストエネルギー制御によるものも使われている。

崩れ落ちてしまった鉱山。坑道は、おもに自然洞窟を利用しているため、広げすぎて崩れることもあるのだろうか。

ウインディア城

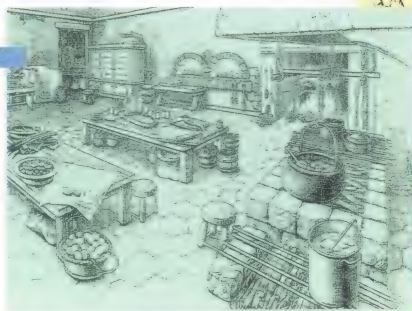
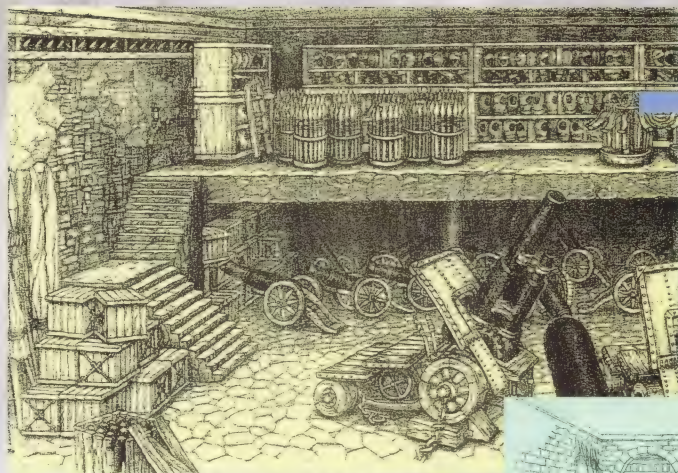
翼の生えた飛竜族が住み、吹く風を受けながら回る風車が風物詩となっているウインディア王国。その国の王女であるニーナの暮らす王宮が、ウインディア城である。古い血筋と伝統を誇る王家だけあって、過去の様式に忠実にのっとって建てられており、その時代の息吹を現在に伝えている。

地下牢

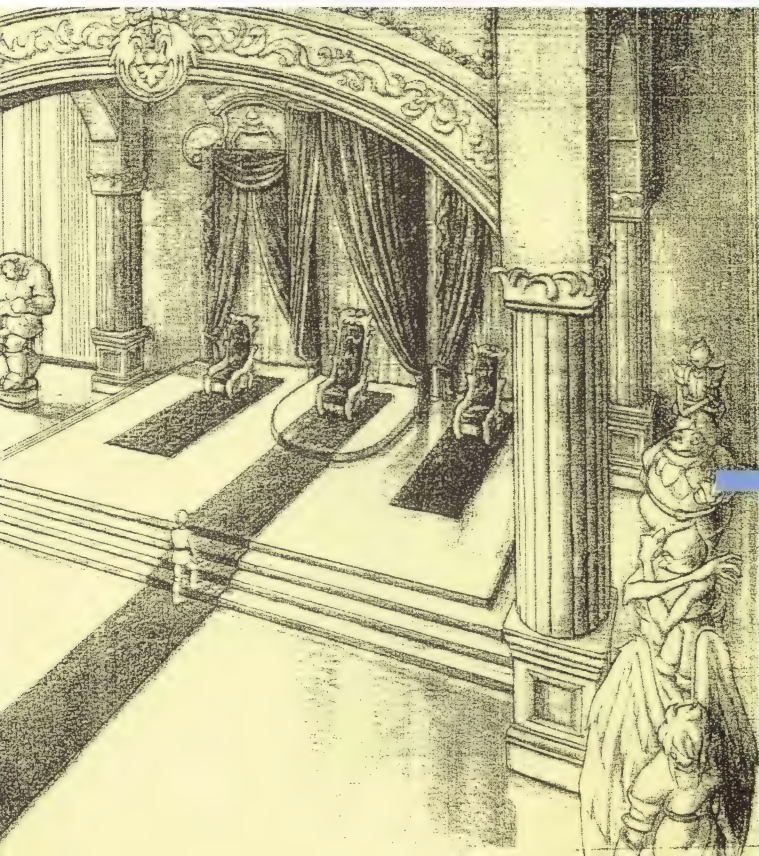
王宮を脅かす犯罪者たちを捕まえ、拘留する場所。今では、あまり囚われる者がいないせいか、老朽化が進んでいるようだ。

台所

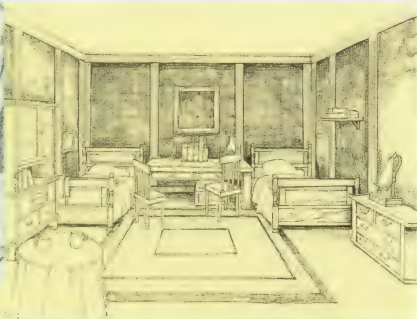
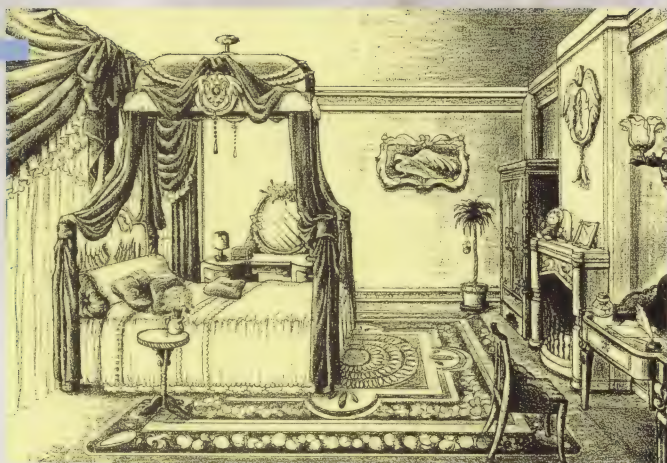
城の台所。ウィンディアでは、パンが名産品で、そのほかの穀物も豊富に収穫される。スープやシチューなどを作っているのがうかがえる。

武器庫

さすが一国の城だけあって、たくさんの兵器が納められているが、それらは最近の平和な世には不要なものだろう。

用意されている武器・防具は、剣や盾、大砲など多種多様だ。多くの兵士がそれらを身につけ、出陣したのはいつの頃か。

大広間

王国の長い繁栄を表わすかのような、接見用の大広間。周囲に並んでいるのは、前作のキャラクターの像だ。

ニーナの部屋

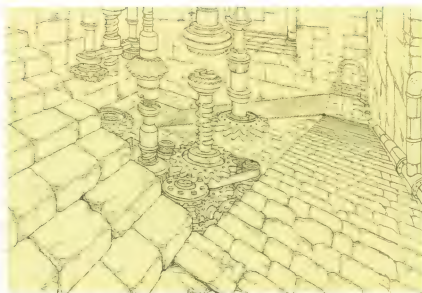
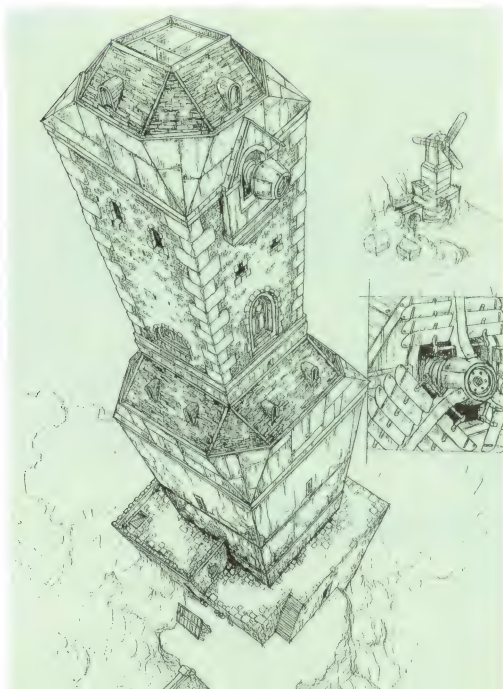
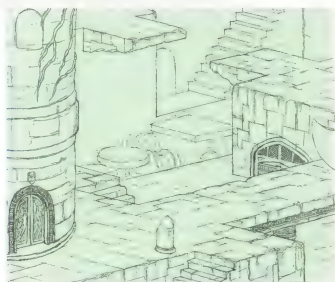
天蓋付きのベッドがいかにも王宮らしい。鏡台やタンスといった家具が女の子の部屋だということをうかがわせる。

上のふたつは質素なイメージで描かれている。調度品もシンプルだ

暖炉の形など、ゲーム中のニーナの部屋にいちばん近いスケッチ。家具のあちこちに羽のイメージがあしらわれているのが特徴だ

塔～モモの家～

モモがハニーと暮らす、モモの家。モモが拾ってきて修繕したいろいろな古代機械や、研究の成果が詰まっている。家というより大きな研究所といった風情で、昔ふうな機械を思わせる風車が、印象的だ。よく泥棒が忍び込もうとしてくるため、モモがさまざまなトラップを仕掛けている。

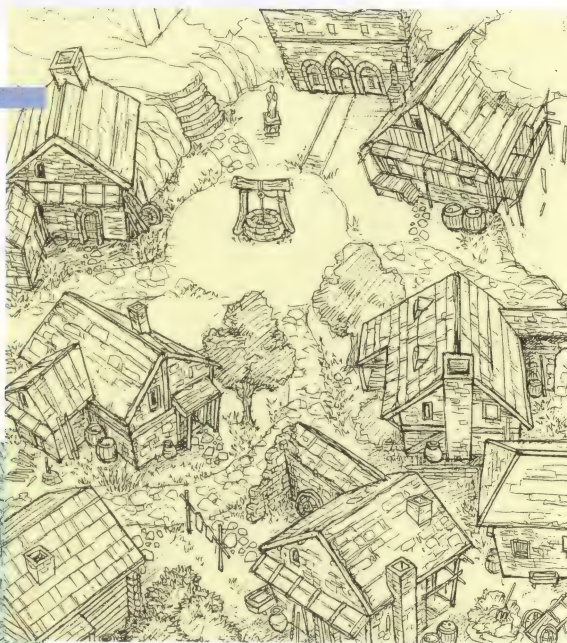
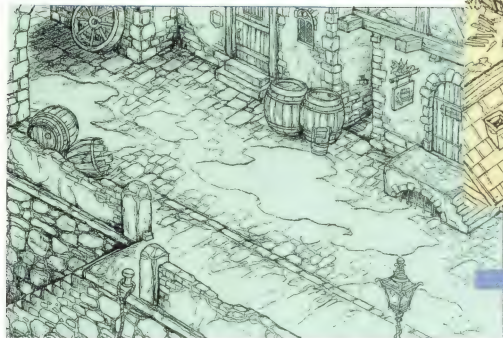
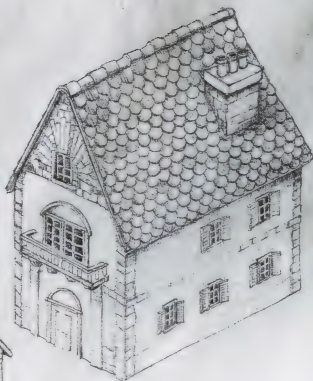
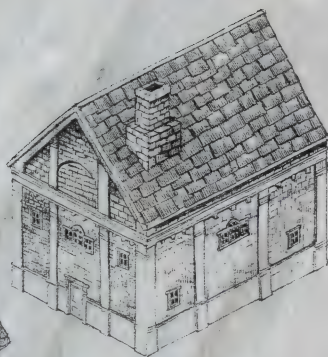
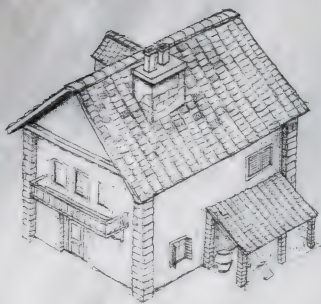
複雑に入り組んだ通路。モモの造ったトラップだろうか。奥には歯車が覗き、手前には刃物がぶら下がっている。

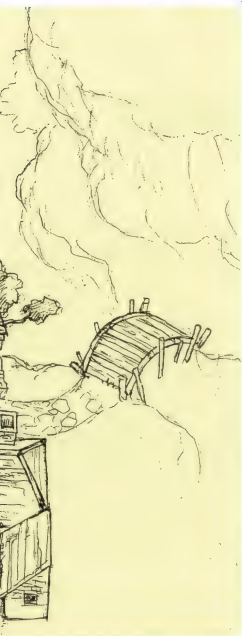
俯瞰で描かれた塔の外観。こうやって見ると、かなり高いことがわかる。風車の軸の部分の詳細なスケッチが横に添えられている。

歯車が回る塔の内部。風車のエネルギーを取り込んでいるのだろうか。

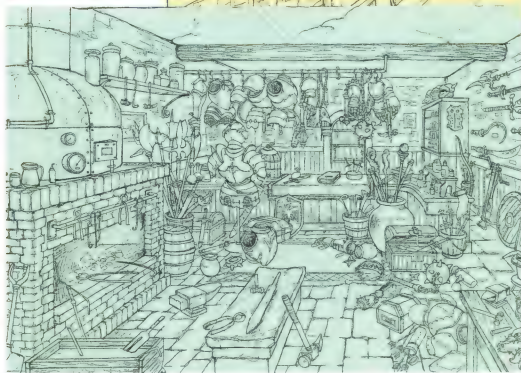
町や村

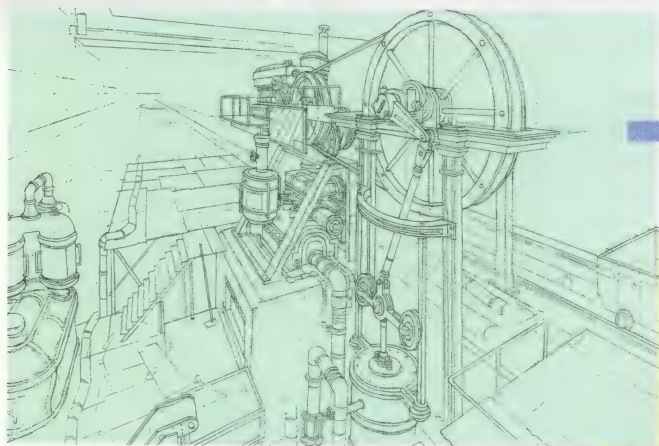
P.46のワールドマップが示す通り、この冒険の舞台は広いとはいいがたい。その中にある町や村の数はそれほど多くなく、それぞれの文化の印象は、大きく異なってはいない。同じ文化圏に存在する、竜族が滅びたあとのひとつの世界が、そこにはあるのだ。

オアシス

わずかな水源に築かれた集落。砂漠にあり、住民たちは厳しい環境に負けず、互いに助け合って今日を生きている。

港町ラパラのスケッチ。潮風に耐えられるよう、石畳や、レンガ造りの建物が多い。港町によくあるふうな酒場の看板が右に見える。

ラパラ

民家

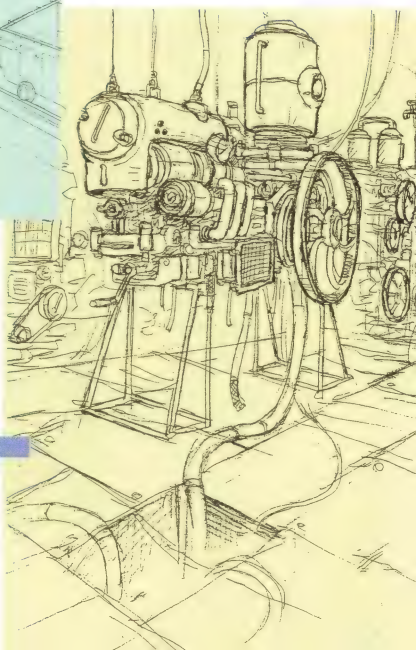
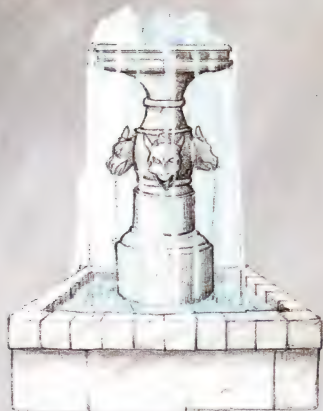
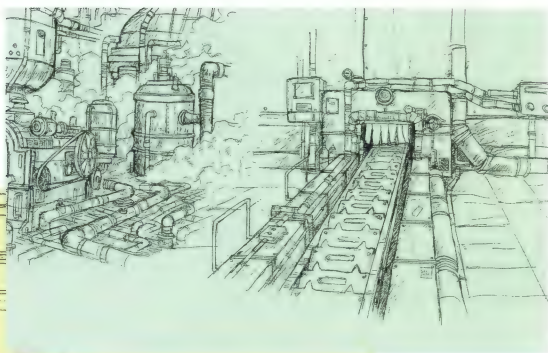
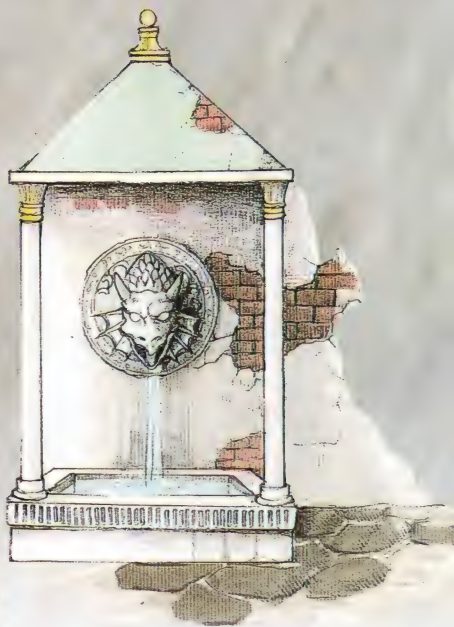
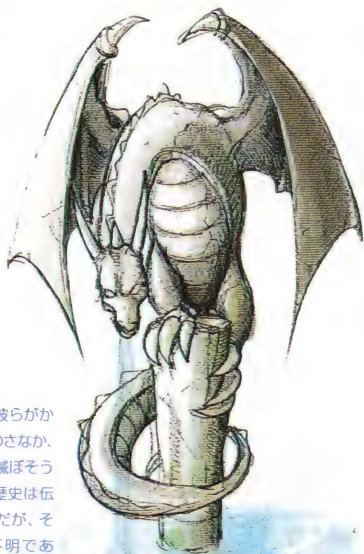
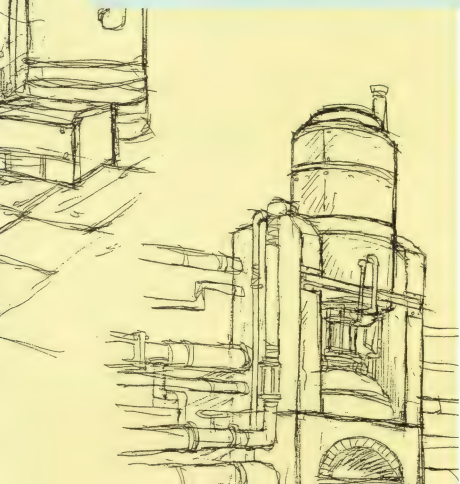
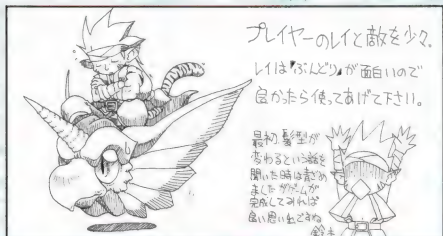
それぞれの土地の気候に合わせた外装だが、造りの基本的なイメージは同じ。丸い瓦の屋根のものはウインディアの民家。

商店

町の商店の内装。ところ狭しと並べられた武器、そして薬や巻きもの類。奥には調合中の薬草も見える。

ウインディア中部〜東部

ゴーストエネルギーやバイオテクノロジーの研究や、それらを利用した作業がこの世界では盛んに行なわれている。しかし、もはや太古の機械文明の原理を知る者はいない。どこからともなく漂着する機械を修復、改造して利用するのみなのだ。また、竜のモチーフも過去のなごりを伝えるものだ。

ケーブルカー

ボウモウ山の頂上にあるケーブルには、運搬のためのリフトがぶら下がっている。通常はゴースト鉱などの物資運搬に使われているようだ。

バイオプラント

植物をバイオ操作することで、さらに新しい植物を作り出している。が、現在は実験から生まれた変異体の被害に悩まされている。

あちこちに彫り込まれた、竜のレリーフ。かつて竜族が、この世界において、多大なる繁栄をとげたことの証明だ。

プラント装置のスケッチ。まるでスチーム機械のようだが、ここで、農業に関するさまざまな実験が行なわれているのだ。

竜の彫像。彼らがかつて、繁栄のさなか、この世界を滅ぼそうとしたと、歴史は伝えている。だが、その理由は不明である。

キャラクターデザイナー編

鈴木／プレイヤー、他

桑山美恵子／大人ニーナ、他

疋田裕一／ガーランド＆ペコロス、他

吉川達哉
／絵とデザイン＆ドット絵…

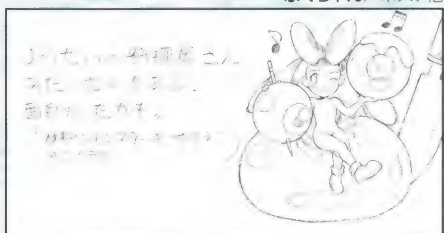
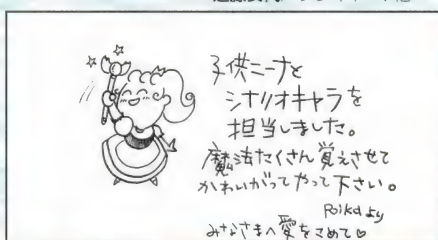
リュウ、ティーポの
子供時代と
デザイン変更後の
モモを担当しました。
あと
ハニーとか…
子供2人は初期
デザインのまま強行。
ネコは愛を込めて
作ったのでぜひ見てね。
怒っているようだ。

近藤安代／プレイヤー、他

売れると
いいスね
まあね
フレス3の
敵キャラに多くと
変身ドラゴンのいくらかを
つくりました。
次は、もっとうまく
つくります。

もとてつ／敵キャラ＆変身ドラゴン、他

ふくちゃん／ボス、他

子供ニーナと
シナリオキャラを
担当しました。
魔法たくさん覚えさせて
かわいがってやって下さい。
Rika より
みなさまへ愛をこめて♡

山田里佳／子供ニーナ＆シナリオキャラ

CHAPTER 3

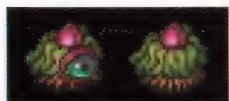
MONSTER FILE

モンスター設定

旅の途中、ときには厄介な存在であるモンスター。だが、その個性あふれる姿は、また愛すべき存在ともいえる。ここでは、その中からよりすぐったものを、スケッチの存在するものはそれとともに紹介していく。

めだまバルブ

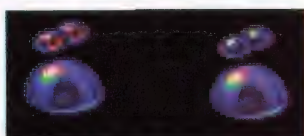
どんな傷も回復してしまうバイオ生物

ゴースト鉱の実験により生まれ出た、バイオ生物。見た目は小さいが、どんなに傷を負っても、たちまちのうちに回復してしまうという特殊能力を持っており、下手な攻撃ではどんなに時間をかけても倒すことができないだろう。唯一の弱点は、高熱の炎。瞬時に燃やせば、さすがのモンスターも消え去ってしまうのだ。

ハリセンボン

空中に浮かぶ風船みたいなモンスター

体の中が空洞になっている風船のような形態のモンスター。ぷよぷよした体で通常攻撃をはね返してしまうため、反撃をくらうことが多い。どちらかというと魔法で攻撃するほうが得策だろう。通常は、体をふくらませて威嚇をしたり、しばしば毒ブレスをまき散らしたりする。意外とその体に合わない、高い体力を持っているので注意が必要。

めだまグミ

倒しやすくて冒険初心者向き

軟体質で色とりどりのグミ族の中で、もっとも原始的なタイプ。弱くて倒しやすいため、冒険者にとって手慣らしにちょうどいい存在である。そのため、一時は乱獲状態となり、絶滅寸前まで追い込まれたこともあった。しかし、最近はまたその数を増やした。

ソウルハンター

人間の魂を狩るために地上に下りる

人間のソウル——魂を狩り集めるために地上に遣わされた魔物。その使命のために持たされた矢は、発せられれば確実に心臓を一撃で貫く。そのため、このモンスターに遭遇した冒険者は死ぬか生きるかの賭となり、命を落とすことも多い。助かる方法はひとつ。矢が放たれるまえに、相手を倒し、闘いを終えるしかないのだ。

ダメゴブリン

ゴブリンの中で最もやる気なし!

特技など何もない、ゴブリン族の落ちこぼれ。一応、ゴブリンエリートに仕えているらしく、とりまきとして登場することが多い。が、基本的にはゴブリンエリートが嫌いである。何もやる気がなく、ひがな一日、ボーッとすることを夢に見ている怠け者。闘いの最中にも、いきなりやる気がなくなることが多く、ゴブリンエリートを悩ませている。

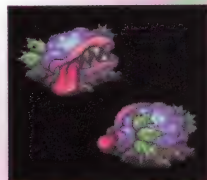
ぬすっとコウモリ

さっさと逃げだす卑怯なコウモリ

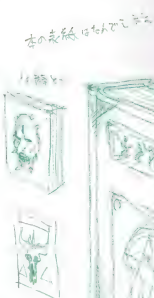
正式な名前はフェニコナイアス・エウリケロス・バンパイアという。しかし、長すぎて誰も覚えられないため、通称でぬすっとコウモリと呼ばれている。冒険者を襲い、血を吸えるだけ吸って満腹になると、すぐに逃げ出してしまうため、みなこの名で呼ぶようになった。

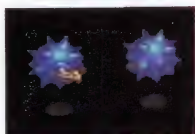
バーガープラント

いつもいつも寝てばっかり

小動物くらいなら、丸飲みできるほどの体と胃を持っている巨大なモンスター。しかし、普段はひたすら寝ている。朝は朝寝、昼は昼寝、そして夜も当然寝ているという、変てこなモンスターだ。下手に起こされると、むきになって攻撃を仕掛けてくるうえ、その息には催眠効果があるので、要注意だ。

ハッスルじじい

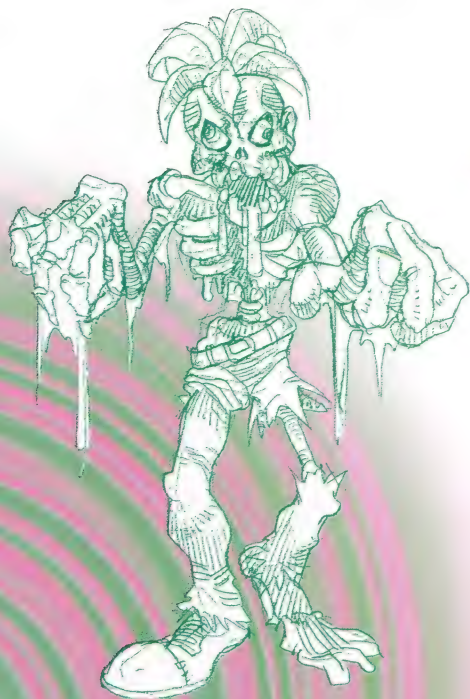
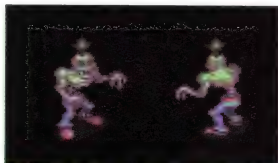
ただのじじいがモンスターに変身

「若い者には負けられん！」という強い思いのあまり、頑固なじいさんがついには魔物になってしまったというモンスター。かなりの高齢のため神経も麻痺しているのだろう、じじいらしからぬ大胆な攻撃をしてくることも多い。しかし、たまに思い出したように腰が痛むので、苦しんでいるそのときが攻撃の狙い目。

ガンヘッド

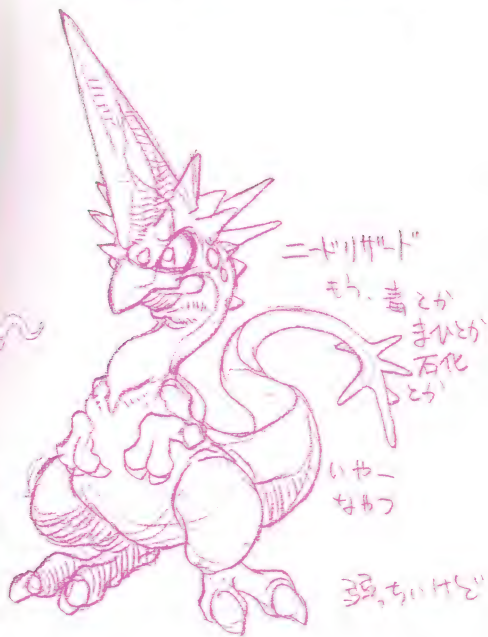
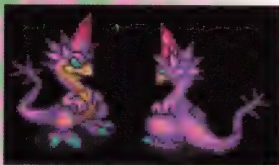
トゲが、痛い 全体攻撃に変化する

全身トゲ状で、空を飛ぶ。飛行能力を身につけるまでは、地面を転がって生活していたため、低地に多く生息していた。敵に対しては、全身で強力なタックルを仕掛けてくる。亜種に、体内に毒袋を持つタイプもいるらしい。

ボーンデッド

あばら骨で攻撃する寂しがり屋のゾンビ

死んでも死に切れなかった悲しい死体で、気が小さく、寂しがり屋である。そのため、自分の仲間を作ろうとやっきになっている。攻撃手段は、ゾンビならではで、自分のあばら骨を投げつけること。あばら骨が当たると混乱することがある。

ニードリザード

HPを見極める小賢しい奴

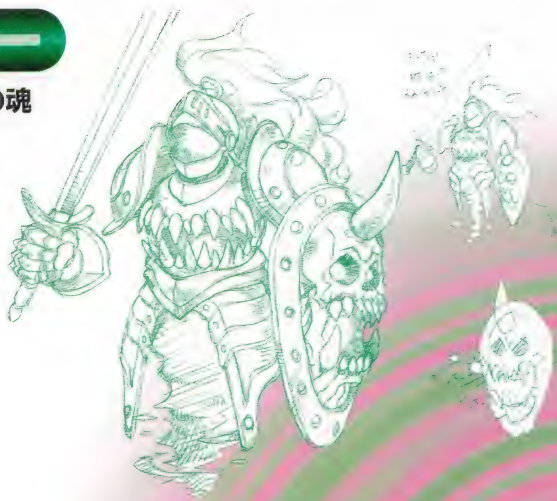
頭にとがった角を持つ、リザード族の亜種。集団行動が得意で、リザードマンたちにとっての猟犬のような存在。小さな外見とは裏腹に、毒や目つぶしなど腹立たしい攻撃を連発してくる。しかも、特有の嗅覚で、相手の中で最も弱っている者を見極め、集中攻撃を仕掛けるのも得意だ。味方が全体的に弱っているときは、注意が必要だ。

けいびへい

裏切り者は冒険者の味方にもなる

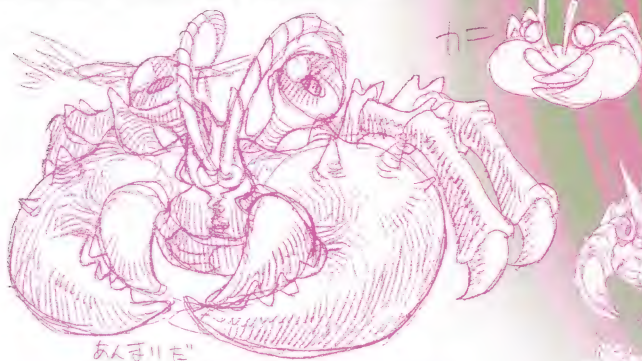
マクニール邸を警護する兵隊たち。あまりの給料の安さにうんざりしており、就業時間の半分は、愚痴をいって終わる。お金にかなりがめつく、マクニールの目を盗んでは、さぼったり備品を着服したりとやりたい放題。が、中には真面目な者もいるようだ。

リビングアーマー

忌まわしきその鎧の中の戦士の魂

無機物に生命を宿らせることは、魔術師にとっては悲願ともいえる。その数少ない成功例が、このモンスターである。ただし、無から有を生じさせたものではない。ギデオンスーツというアーマーに、その鎧を着た者の魂を取り込むのだ。そのため、以前は盗賊対策のトラップとして利用されていたこともある。

しおまねき

攻撃も防御も抜群の強力モンスター

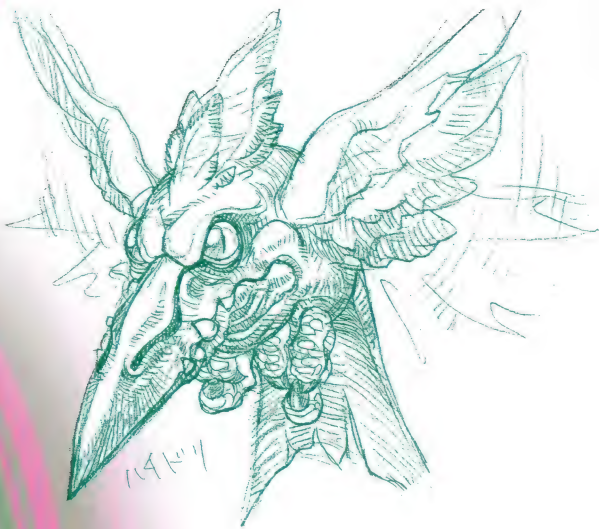
固い甲羅で覆われた、見た目通りのカニのモンスター。その甲羅でいかなる打撃をもはね返し、ふたつのハサミでどんなものでもたやすく切り裂くという、なかなか強力なモンスターだ。また、このモンスター名は、カニの名前というより、もともとは別の意味から呼ばれはじめたらしい。漢字に置き換えてみると……死……？

リフレクター

古代に造られた戦闘兵器ロボット

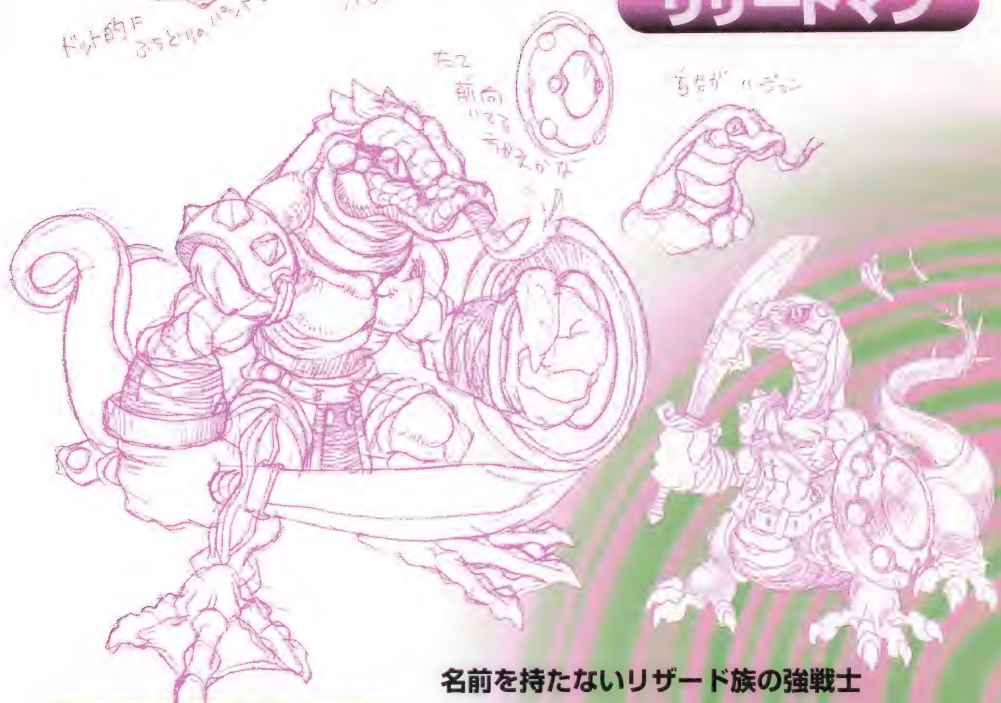
モモが造り出したポチ系モンスターによく似ているが、こちらは古代に造られた純粋なる戦闘兵。モモのマシンとは違い、性能もよく、知能も高い。拠点防御用に開発されたため、打撃には打撃、魔法には魔法というように、相手の攻撃に対応して戦闘を仕掛けてくる。この特徴をうまく利用すれば有利に闘うこともできるはずだ。

めつつき

極彩色の鳥型モンスター

とてつもなく派手な色の羽毛が特徴のモンスター。そのはばたきをはじめとする動きは、たいへん素早い。また、鋭いクチバシで戦闘相手の目をつつき、視力を封じてから徐々に体力を奪うという、少々残酷ともいえる狩猟方法が得意。鳥ゆえか風を受けると、多少動きが鈍くなるらしい。

やけっぱちオーク

劣等感でいっぱいのモンスター

男も女も屈強な筋肉質の者が多いことで知られるオーク族。そのおよそふたりにひとりが、自分の顔へのコンプレックスから、やけっぱちオークへと変貌する。攻撃力が高く、狂ったようにチェーンメイスを振り回してくるので、下手な攻撃を仕掛けると即、反撃されてしまう。また、その怪力を活かしての土木作業で、社会の役にたっている一面も。

リザードマン

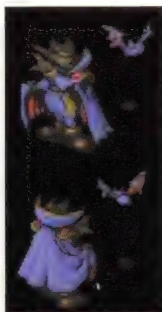
名前を持たないリザード族の強戦士

人間と近いレベルの、独自の文化の持つリザード族の戦士。リザード族は自他の概念が希薄なので、それぞれが名前を持たないことで知られている。そのためリザード族の雄は、誰もがリザードマンと呼ばれる。腕力は相当なもので、攻撃力が高い。また、知能レベルはかなり高く、魔法を使うことができる。防御力を上げる魔法には要注意だ。

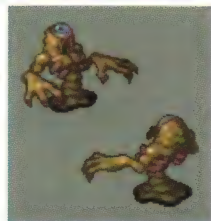
ナイトロード

全方面に長けた闇の君主

闇に生きる種族の、誇り高き君主。冒険者たちをもて遊ぶかのように魔法を駆使し、やがて死へと導いていく。尽きることのないその魔力と体力、そして知力をも兼ね備えた、まさしく最強クラスの敵である。おともであるナイトバットをはべらせ、いかなる攻撃をもはね返す闇の結界を敷いている。

ドラゴンフライ

噛みつきと毒で攻撃する巨大バエ

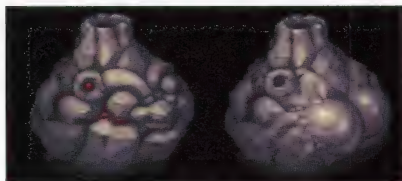
体長が30センチほどもある、巨大なハエのモンスター。大きな体に見合った強いあごで、噛みついて攻撃してくる。そのダメージは冒険者にとってかなりの痛手となるうえ、毒を持っているため、そちらの攻撃までくらってしまうことも。普段から手強い敵といえるが、他のモンスターと同時に出現されると面倒臭さ倍増だ。

タールマン

命の宿ったタールは攻撃不可能

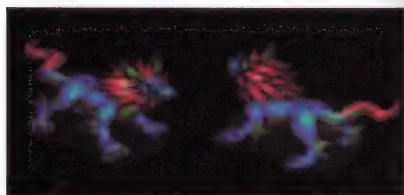
何年も放置されていたタールが、あるとき突然に意思を持ち、モンスターとして生まれ変わったもの。もともと体がタールでできているために、普通の剣による攻撃をまったく受け付けない。さらに、相手の武器に自分のタールをからませて使用不可能にするのを生きがいにしているという、かなりやっかいなモンスターである。

ゴキ

史上最悪最大のゴキブリ

その名の通りゴキブリの一種なのだが、大きさが人の背丈ほどもある。そのためか、もはやコソコソと影に隠れるゴキブリ特有の動きをすることはない。往来の真ん中を堂々と歩く姿もよく目撃されるほどだ。戦闘中、仲間を倒されると巨体でジャンプ攻撃を仕掛けてくるその姿は、かなりの生理的な恐怖を冒険者に与える。

どこまでも沈黙を保つ岩石生命体

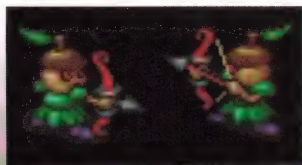
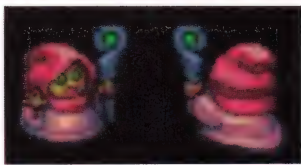
固い固い岩の体を持つ、岩石生命体。その見た目のとおり、何があっても動ぜずにひたすら沈黙を保つ。果ては自らの死ですらも、黙って見届けることができるという。攻撃されることなく倒すことができるので、冒険者には安心な存在といえるが、そんな彼らも、何らかのきっかけで、突如動き出すことがあるらしい。

おいぼれいぬ

牙の猛毒に気を付けろ

エサをなかなか手に入れられず、空腹のあまり急激に老け込んでしまった、哀れな犬のなれの果て。基本的には集団で徒党を組んで行動しているが、エサをめぐってはいつも仲たがいしている。防御本能が発達しており、ピンチになったときの逃げ足の速さは神掛かり的。牙に毒を持っている。

ナッツアーチャー

ナッツシャーマン

↑アーチャーは 葉っぱつき

ナッツファイター

ひたすら攻撃！ の強敵ナッツ 3人組

ナッツ軍団を構成する、基本3種族。攻めのファイター、攻めのシャーマン、攻めのアーチャーと、攻守のバランスが取れているとはいいがたいが、個々でも闘うことが十分可能。攻撃も3人そろうと「必殺」「ダブルヒット」など多彩な技で冒険者を苦しめる。また、体が小さいため、こちらの攻撃がなかなか命中しないという強敵だ。

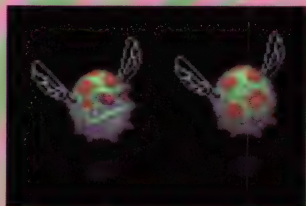
きんのたまご

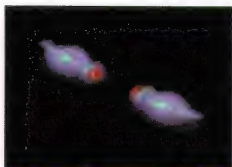
全身が金でできた冒険者の金ヅル

全身が金でできている、たいへん珍しいモンスター。倒したあとの体を店に持ち込めば、半年は遊んで暮らせるだけの金が手に入るらしい。ただし傷があると価値が下がるので、できるだけ一撃で倒したほうがいい。あまりにも冒険者に狙われるために、闘いがはじまると、すぐに逃げ出してしまうようになってしまったので、注意したい。

ボムシード

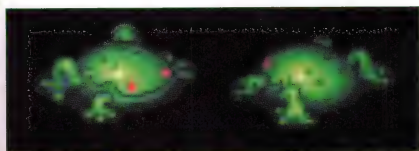
自らは何もしない はかない生物

生物というよりは、植物や鉱物のたぐいに近いモンスター。そのため、自発的に何かを求めて動くといった動物的な本能や、敵に対して行動を仕掛けることはなく、攻撃を受けてもただ受け止めるのみである。しかし一定以上のダメージを受けると、突然大爆発を起こし、甚大なダメージを戦闘相手に与え、自らのはかない一生の幕を閉じるのだ。

まだらひる

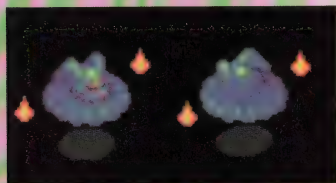
川付近に生息する 大型のヒルモンスター

いわゆるヒルの一種なのだが、吸血種ではない。体内に毒素を持った袋を内包しているという噂があり、実際に毒を受けた冒険者も多いらしい。じめじめしたところを好み、川の近くや洞窟内で多く見かけられる。さらに強力なヒルモンスター、ヒルオウをともに出現することもある。弱ってくると、すぐに闘いから離脱するのも特徴だ。

ウッパ

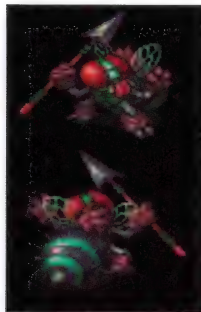
見た目のかわいさと裏腹に……

寝ぼけた顔をしたかわいいモンスター。戦闘中に寝てしまうこともあるほどのだらしなさだが、そのつぶらな瞳をみつめてしまうと、混乱に陥り、同士討ちの末にやられてしまうこともあるから要注意だ。また、大きさや味の面から、大物釣りのエサとして使用されることが多く、一部で人気がある。

プチゴースト

灯台で遊ぶいたずら好きのゴースト

灯台に巣喰う小さなゴースト。動きが素早い根っからのいたずら者で、灯台に入って来た人にしばしば悪さをしてくる。見た目から愛らしいイメージがあるのだが、実際にはいたずらといえるようなかわいいものでなく、魔法を使った陰湿な攻撃をしかけてくるのでタチが悪い。体が小さいため、通常攻撃はあまりしてこない。

インセクター

不潔モンスターの横綱格は みんなの嫌われ者

ゴキとともに人間に嫌われるモンスターの横綱格。頭の中には風呂やシャワーといった清潔さを連想させる概念はまるでない、不潔このうえないハエ人間である。羽が退化して飛ぶことはできないが、手に持った槍による通常攻撃と、臭いブレス攻撃を得意としており、非常にやっかいな敵である。あまりの不潔さに、モンスターにも煙たがられている。

ケロロロロ

カエルの卑怯な王様

カエルの王様。舌のように見えるところに顔があることを考えれば、外側の様相は完全なダミーのようだ。何もわからないウッパを従えて行動しているものもおり、戦闘のときは彼らに命令をくだして攻撃させている。ウッパのつぶらなひとみをつかい、闘いを有利に展開することが狙いなのだろうか。

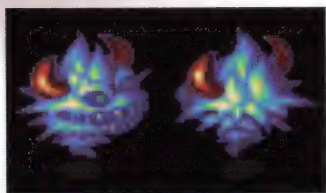
トリックスター

生まれついての典型的悪党集団

母親の胎内から外界に生まれ出るときに、既にそこに良心を置き忘れてしまったという生まれついての悪党。詐欺に強盗、殺しをはじめ、さまざまな悪行を生業とする生活を送る。仲間とともに典型的な盗賊集団を成しており、もはや更生の見込みはない。もちろん、仲間のことなど考えておらず、我が身かわいさに闘いから逃げ出すことも。

サンダークライ

攻撃を自分の力に変化させる雷の邪霊

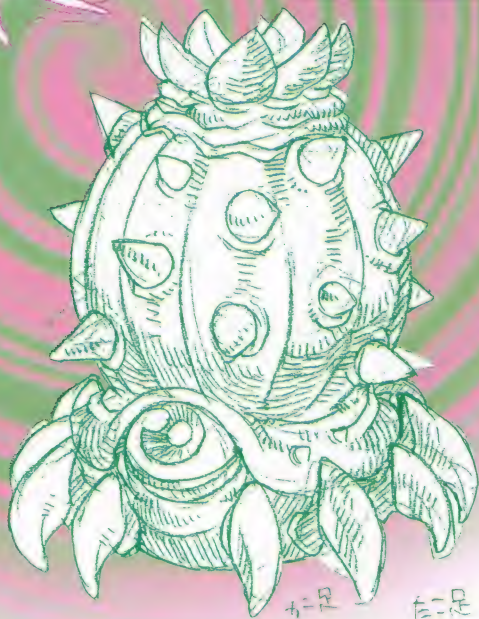
雷の中から生まれ出た邪霊。若い未熟なモンスターであるため、雷の威力を思い通りに使えず、自らの力では雷撃を発することができない。外部の力を借り、それを触媒にして雷をようやく発することができる。このため魔法自慢の冒険者が、返り討ちに会うことも多い。自らの体を使っての、突進攻撃が得意。

ベヘリット

謎に包まれた不可思議な生物

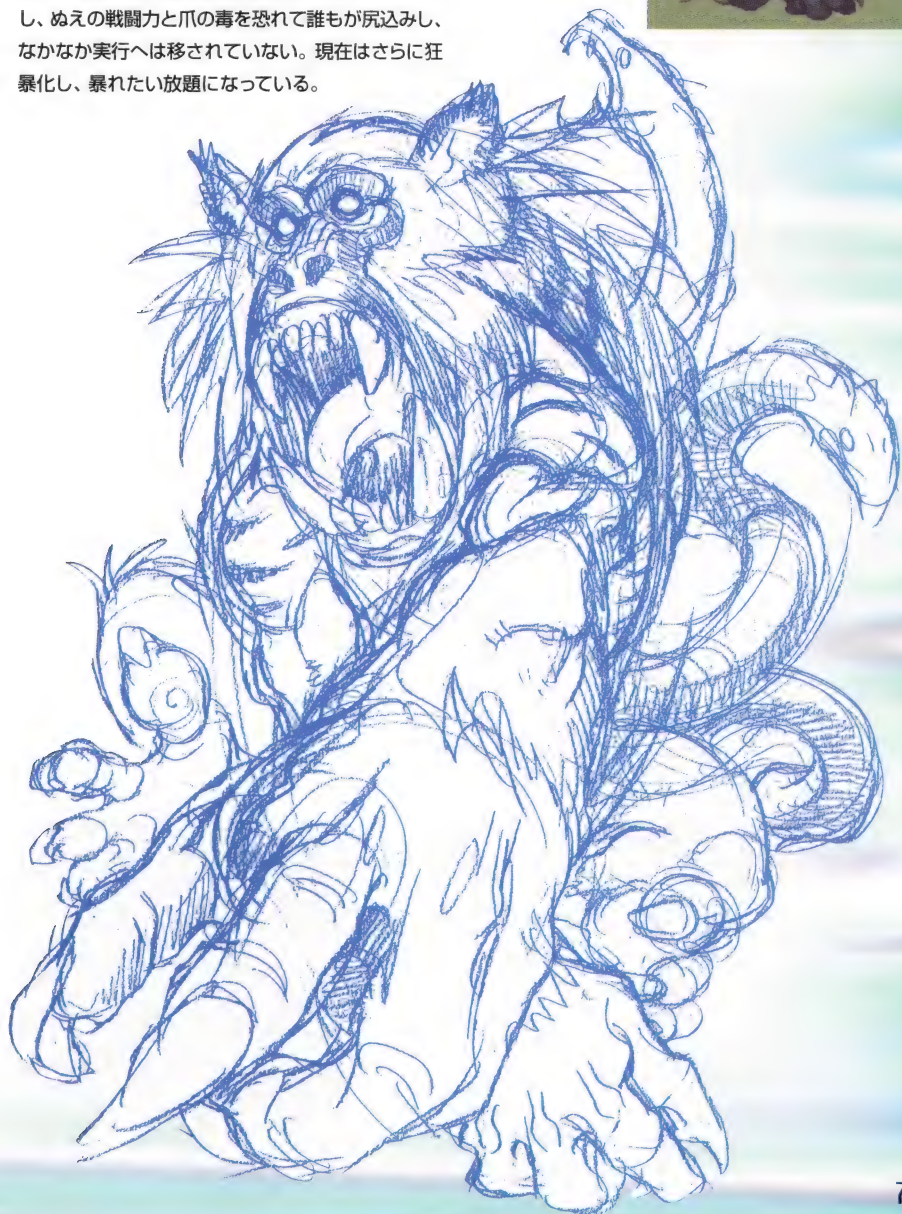
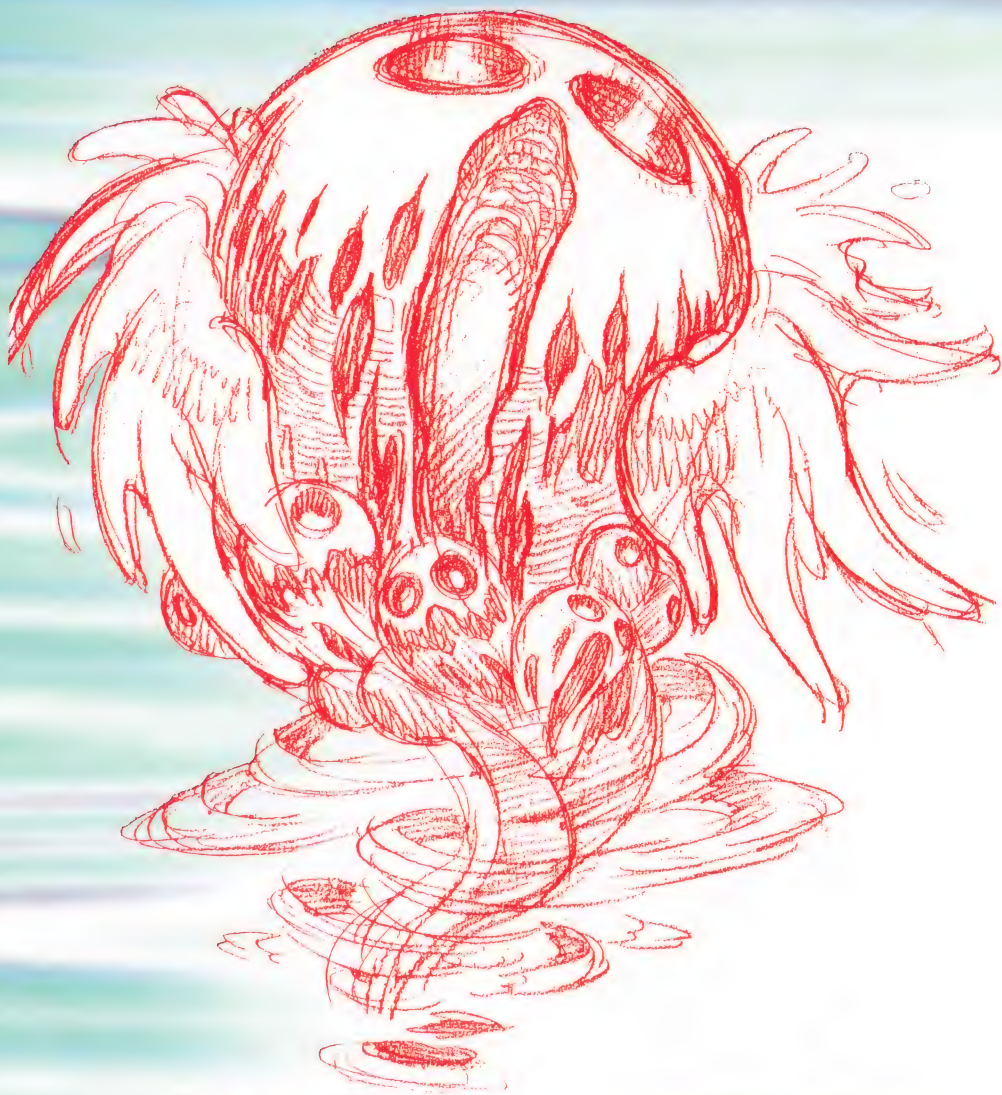
廃棄物処理場に生息する、いつからいるのか、どこから来たのか、すべてが謎に包まれている生物。知性をあまり持たないようで、簡単な魔法のみの攻撃をしかけてくる。その生態は、未解明な点が多いが、冒険者たちの噂によると、見た目がほぼ同じなのに性質がまるで違うタイプが生息しているらしい。よく見ると違いがあるそうだが……。

さぼうに

催眠花粉をまき散らすサボテンモンスター

植物プラントの、ちょっとした操作ミスから生まれたサボテンの怪物。咲かせた花からまず、敵を眠らせ、弱らせる花粉をまき散らし、じっくりと弱っていくのを待つ。相手の体力が減ったのを確認したら、そこまでの動きが嘘のような激しい攻撃に転じるという陰湿なやつ。体中についている、トゲを使って防御する。

ぬえ

ほらあなに古くから棲みつく山の主

ヒヒの顔に蛇の尾を持ち、雷を操るモンスター。通常は人を避け、山奥で動物を捕食しているが、グラウス山に生息するぬえは、たびたびふもとに降りてきては家畜を襲う。不作の折、その被害は深刻で、村人の間からは何度も討伐案が出されている。しかし、ぬえの戦闘力と爪の毒を恐れて誰もが尻込みし、なかなか実行へは移されていない。現在はさらに狂暴化し、暴れたい放題になっている。

コンガーマリト

小作人たちを操るよこしまな地主とは

死後、何かに執着することで強い念を残し、霊体となる人々がいる。マクニール家の人々にとってその対象はお金であり、代々に渡って念を残し、一家の財産を狙う不届きな輩を撃退してきた。コンガーマリトは13代続いた先祖が合体した巨大おばけで、先祖全員の知恵と積極性を合わせ持つ強敵だ。おばけならではの特殊技、アストラルワープを使った相手の死角からの必殺攻撃を得意とする。

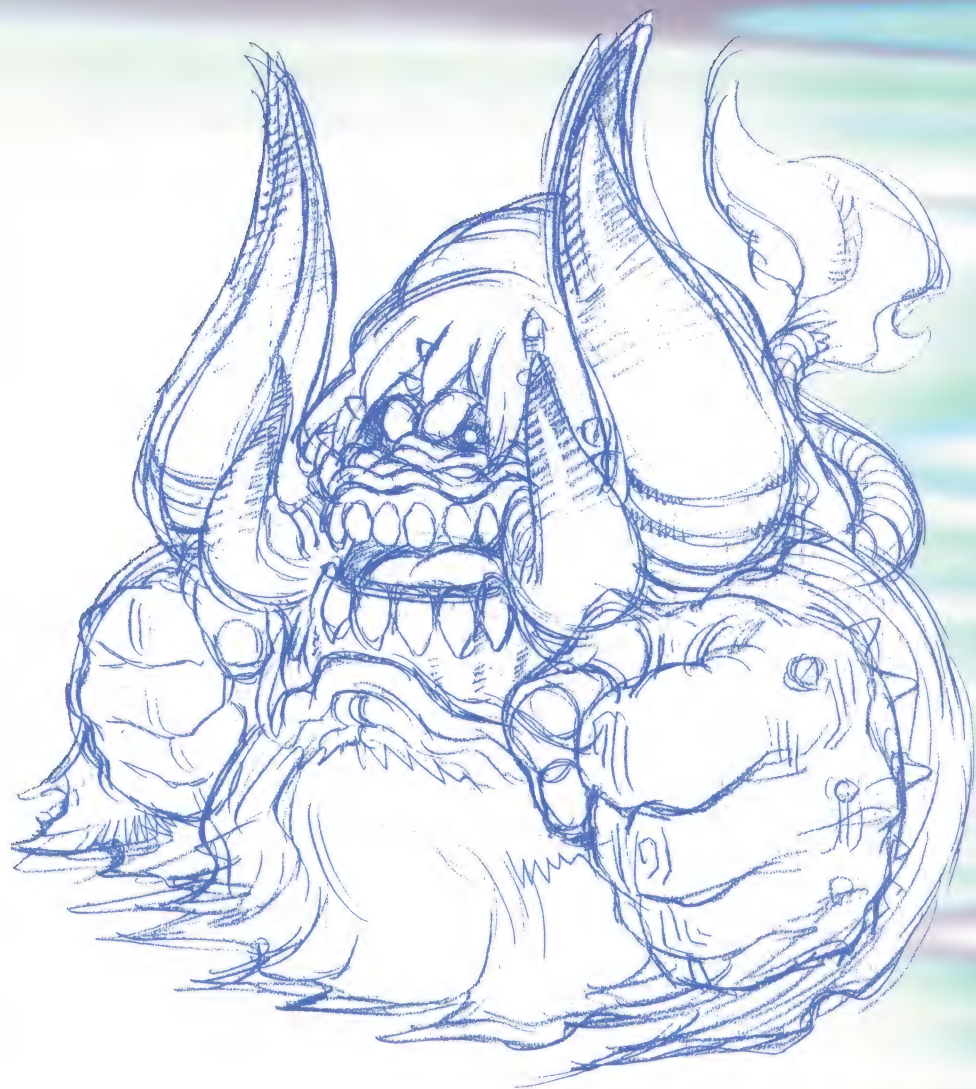
アングラ

釣り人たちに恐れられる伝説の怪魚

海底近くのヘドロなどが堆積する場所に好んで棲息する怪魚。もちろん魚であるゆえ、地上では長時間生きることはできない。貪欲で、えさ欲しさに釣り上げられてしまうこともしばしばで、釣り上げられると怒り狂い、釣り人を攻撃してくる。触角から出される雷撃は、大型の魚でさえも瞬時に黒焦げにしてしまうほどの威力を持つ。

ミクバ

神のいたずらから生まれでた強大な力

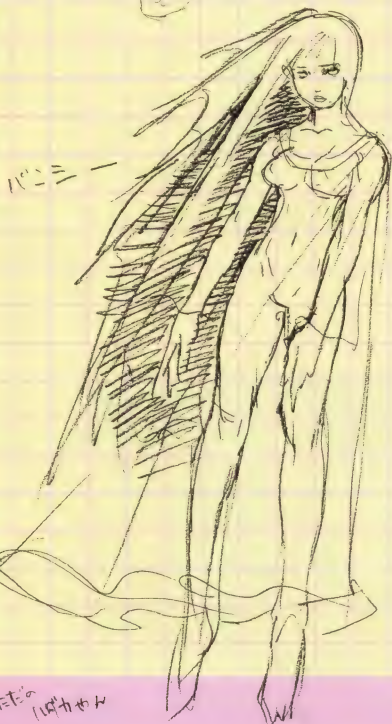
闇の組織を率いる大ボス。極悪非道で金にうるさく、自分には優しく他人には厳しいというダメな親分の見本のような奴である。しかし、そんな男が何の因果か、異形の怪物に変身できる力を持った。本人はそれを、神に授かった力だとうそぶいているが、真相は不明。自分のことを世界の必要悪だといい、その持てる力を破壊に略奪にと無遠慮に使いまくっている。

マンモ

砂の大地に突如現われる怪物

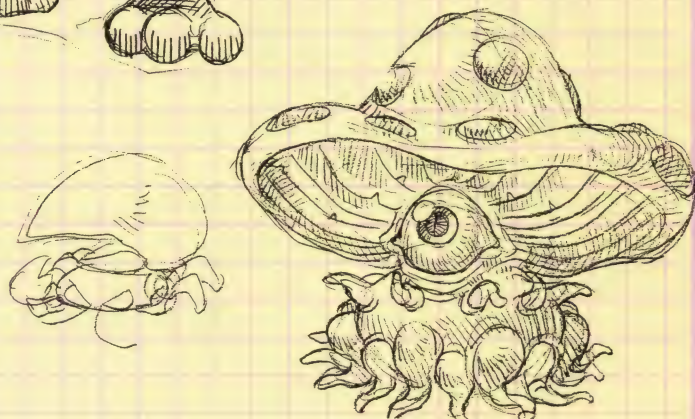
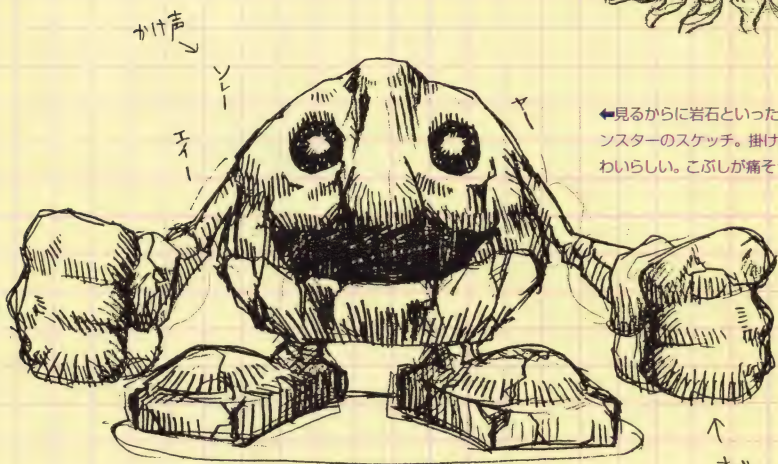
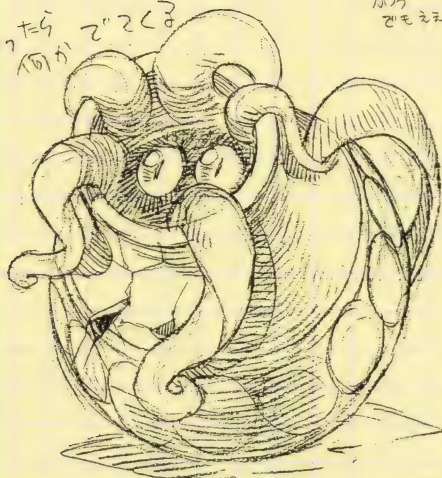
普通大きな生物は生息できないという、砂漠に棲むモンスター。普段はその巨体に砂をかぶり、息を潜めているが、ひとたびその傍らに日陰を求める動物や不幸な旅人がやってくると、体をゆすって砂を振り落とし、正体を現わす。自らは動かず、獲物のほうからやってくるのを気長に待つ。砂漠に生きる知恵といえよう。

●モンスタースケッチ●

ゲーム中、全部で100種類あまりのモンスターが登場するが、惜しくもボツになった中にも、ユニークなものが多い。他のモンスターで似たものがあったとか、ゲーム内での表現が難しいとか、ボツ理由はいろいろだ。そんな中から、よりすぐりのスケッチを集めてみた。

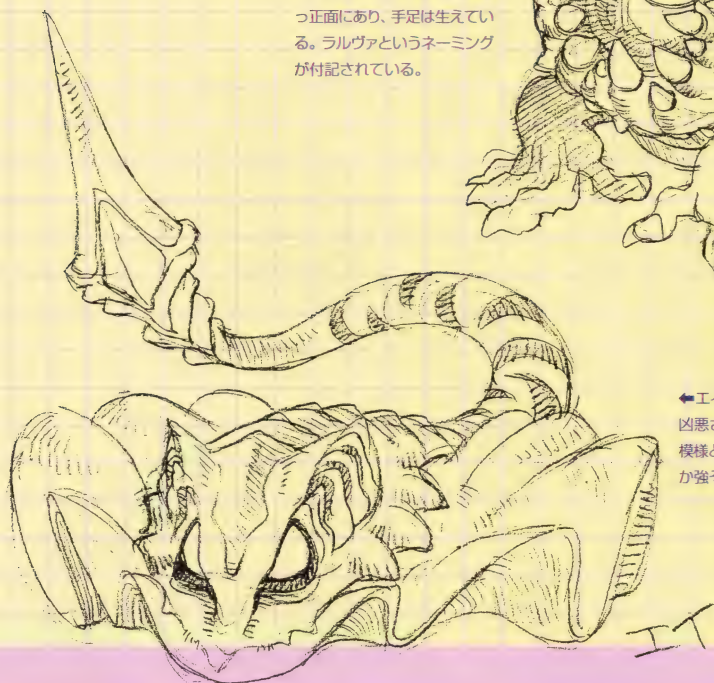
➡⬇ドット絵まで作成されたウイッチ。魔法使い系の色っぽいモンスター。イメージはかなり固まっていたようだ。

➡同じく女性系のバンシー。こちらは妖精か、浮遊霊かといった感じで、線が細いのが特徴。ほとんどハダカに近い格好がボツの理由!?

⬅ヤモリっぽい爬虫類系モンスター。一見するとその顔は、某TV番組のあのキャラクター。親しみがもててしまうと、やっぱりマズいか。

➡キノコ系のモンスター。巨大な目を中心にひとつ持つモンスターは多くスケッチされており、このモンスターもそんな中のひとつである。

⬅見るからに岩石といったゴーレム系モンスターのスケッチ。掛け声が何だかかわいらしい。こぶしが痛そう。

➡ドクロにサソリをたしたような感じのモンスター。けっこう強くて、毒がありそうな感じだ。頭の丸さと、カプコンお得意のドクロの怖さが印象的。

⬆ツボの中に潜む何かの目。そこからは、妙な触手が伸びているというスケッチ。中身のスケッチはないが、いかにもギミック的。

➡2体のモンスターの複合系。オーソドックスなモンスターである、ゴブリンやオーガのバリエーションのひとつとして考えられていたようだ。

⬅丸まったヘビのようなデザインのスケッチ。中央からしっぽが出ていることから、それがわかる。左上の絵はこの形で転がっているときのイメージ画。

➡顔のない不気味なモンスター。ヒルのような形の口が真っ正面にあり、手足は生えている。ラルヴァというネーミングが付記されている。

⬅エイがモチーフになっており、凶悪さがただよう。毒々しい体の模様と、尻尾の鋭い感じが、なかなか強そうだ。

⬇トーテムポールのようなモンスター。下からどんどんと新しい顔を出して、大きくなっていくらしい。

⬅風の邪気で「風邪」。悪魔タイプのモンスターのようだ。下半身のくるくるとした描写に対して、つむじ風にという補足がある。

⬅モチーフはカモノハシ。攻撃方法などのメモ書きがある。相手を見つめて、混乱させる攻撃方法は、ゲームに登場するウッパのほうで採用されている。

⬇ファンタジーの世界ではすっかりおなじみのサイクロプス。思いっきり太っているのが特徴。戦闘時に腹の肉でも揺らす予定だったのだろうか……？

⬅⬇アザラシ系のモンスターのようだが、よく見ると腕(?)がたくさんある。これをぐるぐる回して空を飛ぶというのだが、攻撃はどうやって!?

⬆下あごから伸びるキバと歯茎が特徴のモンスター。ヒルタイプのモンスタースケッチは多い。

➡まるっこい、いたずらなタイプのモンスター。ゴブリンなどのタイプに近い感じだろう。

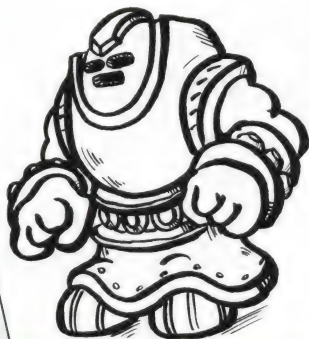
message from CAPCOM

中尾義治／ゲームシステム＆プレイヤー＆釣り＆共同体、他

くらげは はねない。
くじらは 釣れない。
タコは 川で 泳がない。
そんな常識を忘れさせてくれるひとときが
釣りとは そういうものなのです。

ゲームシステム、プレイヤー、釣り、共同体etc.のプログラム担当

安藤／戦闘＆システム企画

精いっぱい頑張ったけど
このあたりが限界のようです

竹中善則・竹下博信／プロデューサー

スタッフの人には
一生懸命頑張ってもらえるように
頑張りました。
えっ？お前らは何を
していたのかって？
…じゃ！
from たけちゃんず。

シナリオ・企画＆プロデュース編

N.W.O／シナリオ

セリフより
動きを見ろ！

とがわ／釣り＆マップ考案＆システム企画

ズバリ！ブレスⅢは
『釣りに始まり釣りに終わる』と断言しよう！
本編だけじゃなく、しっかり釣りも
やっておくと、きっと良い事がある！…かな？
P.S. 魚の名前コンテストに応募してくださったみなさん、
たくさんのお手紙ありがとうございました。

池原まこと／シナリオ、他

あーらら／ワールドマップ

"うちの子（BOF3）を可愛がってあげて下さい。"

のんのん／企画

CHAPTER 4

ITEM FILE

アイテム設定

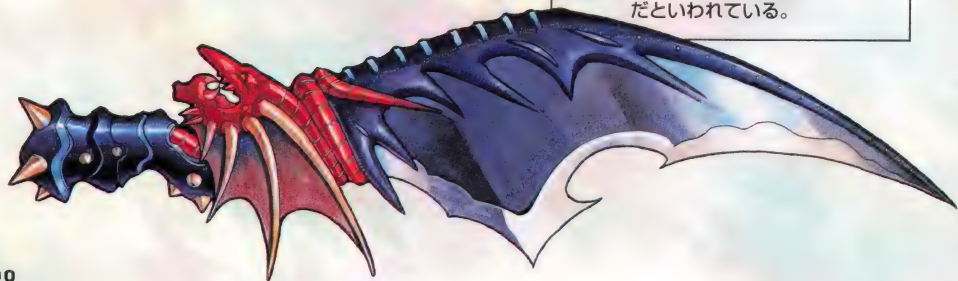
冒険の旅に欠くことのできない、武器・防具などのアイテム類。それらはまた、世界観を細部から作り上げている要素でもある。ゲーム中で入手したら、うまく使いこなして、存分に世界を楽しみたい。

勢いがありそうな名称だけ聞くと、強力そうなイメージがあるが、実際は戦闘だけでなく生活一般にも使用される用途の広いナイフ。通常は片刃のものを指すことが多いのだが、戦闘に重きを置いて、両刃になっているものもある。リュウがはじめから持っている武器。

えんげつとう

刃の部分が、三日月のように大きな弧を描いている剣。戦闘時の斬りつけ合いに適した作りで、また、振りやすいように大きさは小ぶりになっている。ついている房や、全体的にシンプルな装飾はオリエンタルな雰囲気だ。レイがはじめから装備している武器。

デモンキラー

悪魔属性を持っている敵に、大きな威力を発揮する剣。悪魔の持つ翼のような形のその刃で与えるダメージは強力。一説によれば、剣に封じ込まれた悪魔・エググアルドが、復活の機会をうかがいつつ、他の悪魔を、その身に取り込んでいるのだといわれている。

しこみドス

一見すると、普通の木の杖のようだが、その中に鋭い刃を持つ小刀が仕込まれている武器。敵に不意の一撃をくらわせるので、場合によっては致命傷を負わせ、一刺しで死に至らせることも可能である。よって、見た目よりはかなり強力な武器といえるだろう。

フレアソード

刀身に炎の精霊が封じられた魔法の剣。炎の属性を持っており、相手に斬りつけたときに同時に炎のダメージを与える。精霊は古来より、人間の苦痛の感情を栄養源としているため、剣士から剣士へと渡り歩くこのソードの炎が消えないのだという。

ダマスカスソード

古くより伝えられる、伝統ある剣。原料となる鋼に混じった炭素などの不純物が、鍛え上げられた刀身に美しいマーブル模様を浮かび上がらせているらしい。今や、その製造法は徐々に知られざる秘法となっており、ある一族だけが知っている。

ルビーセプター

炎をかたどった装飾の先端に、真紅のルビーが埋められた杖。そのルビーを媒体にして、炎の魔法のエネルギーが封じ込められたという。対象に向け、一定の手順を行なうことで、自分の魔力をまったく消費することなく、炎の魔法を発動することができる。

とがったえだ

霊力を持つといわれている「イチラギ」の枝。イチラギの木は、硬質で、折れ口が鋭く尖る性質を持っており、そのため簡易な武器として、しばしば利用される。しかし、鍛え上げられた武器と違って、その攻撃力は微々たるものであることに違いはない。

ウロボロス

その先に、自分の尻尾をくわえこんだ蛇をかたどった杖。メビウスの輪のように無限を象徴するその形状が、大気に宿る力を自然に呼び集め、死や異常から所持者を守る。また、戦いに倒れた者の頭上にかざすことで、その者のさまよう魂を死の淵から呼び戻すという。

ライフスティール

まがまがしい装飾がほどこされた、見るからに異様な形をした短刀。闇に属する種族が鍛え上げた、魔族用の武器であるらしい。もし、その刃の欲するところになった者は、一瞬にして精気を奪い取られ、果ては、絶命してしまうと伝えられる。

ビーストスピア

持つ者の命を削ることで、絶大な破壊力を生み出す魔槍。使用するたびに、確実に死に近づくにもかかわらず、多くの戦士がこの槍を使用して、破滅していった。戦士に死を厭わせぬほどのダメージを相手に与えることができるゆえの結果である。

アイスハルバート

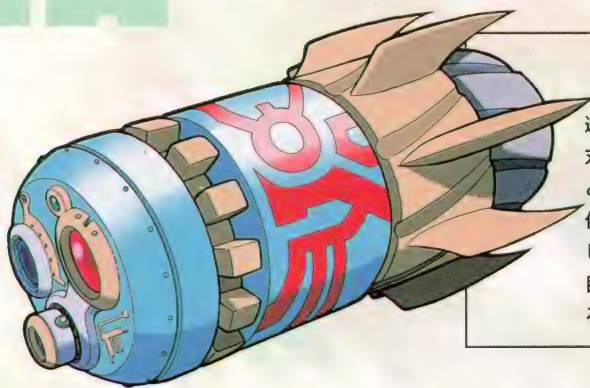
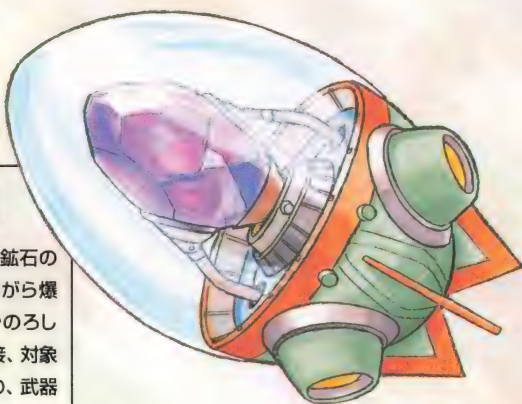
世界の果てに近い極北の永久凍土から採掘された氷を、精錬し、鍛え上げた槍。魔力によって薄い防護膜が張られているため、刀身が溶けてしまうことはない。氷の属性を持っており、その一突きは冷気を伴う。ただし、重いので力の強いものでなくては扱えない。

武器

ロックブレイカー

腕にはめ、堅固な岩を砕くペコロス用の武器。もともとは戦闘用ではなく、鉱山の作業用のものとして開発されたのだが、その簡便さ、そして岩石系のモンスターへの有効性から、現在では武器として活用されるに至っている。

せんこう弾

先端にとりつけられた特殊な鉱石の効果で、激しい閃光を伴いながら爆発する弾丸。普通は、合図やのろしとして使用されるのだが、直接、対象に向かって発射することにより、武器としても利用できる。その閃光で、相手を盲目にしてしまう効果も持つ。

ホーミングボム

過去の遺産を利用して作り出された弾丸。生産されてはいるものの、それがどのような原理になっているのかは、作っている者たちでさえ理解できない。しかし、ひとたび発射されると、その目標を破壊するまで執拗に追い続ける。外れるということは絶対にない。

はやてのふく

「ヒヒイロドリ」という鳥の羽で織られたもので、非常に軽くて丈夫。そのうえ、計算されたデザインで、着ている者はほどんど装着感を感じないほど軽い。しかし、ヒヒイロドリが保護鳥に指定されているため、普通の店では扱っておらず、闇のルートでしか入手できない。

ファントムドレス

身につけた者をアンデッド化してゾンビに変えてしまう、闇の装具。いくつかの魔法を無効にはするが、その威力に頼っていいかどうかは、かなり悩むところだろう。今はもう滅びたある教団で、生贄に選ばれた信徒が着用する服であったらしい。

おとこふく

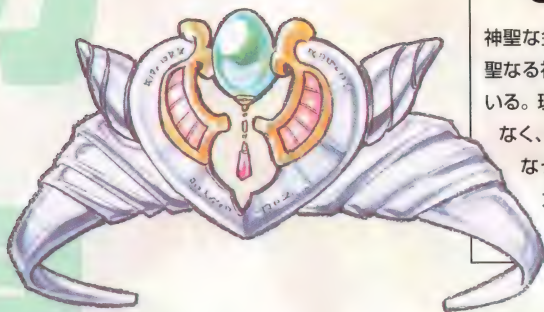
一見すると硬派の学ラン。その名の通り、男なら誰でも着てみたいと思うであろう(?)根性の一着。着用していると、戦闘中に戦闘不能になっても、服から男のエナジーが流れ込む、気絶状態から完全に立ち直らせる。エナジーがなくなると、消滅してしまう。

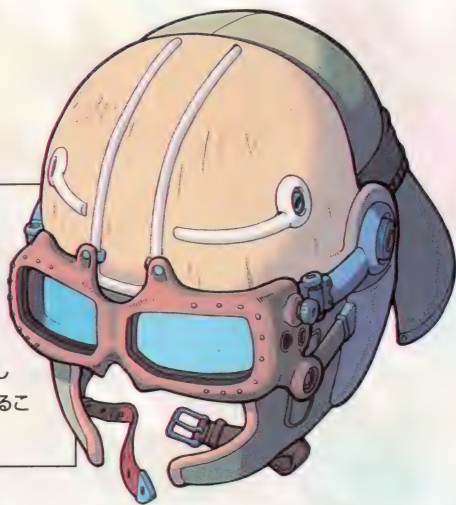
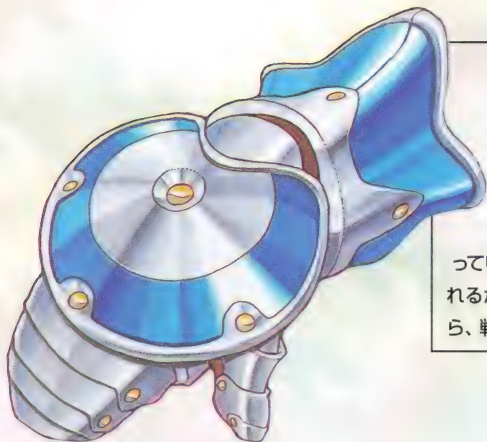
防具

バンダナ

頭に巻く布。さまざまなデザインが施されている場合もあるようだが、基本的にはただの布なので、気休め程度の防御力しか持っていない。ファッション性が高いため、若い戦士を中心に人気が高い。レイも愛用している品。

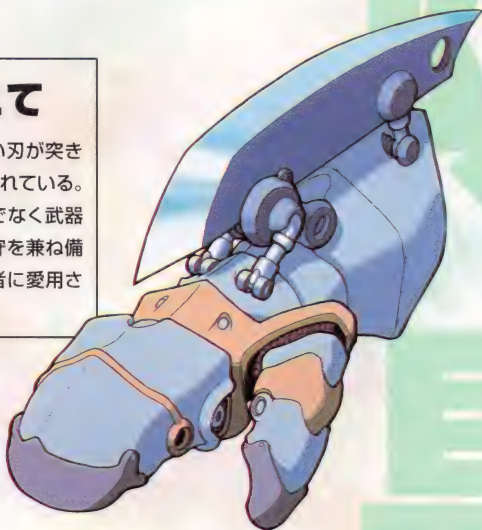
ぎんのティアラ

神聖な金属として知られる銀から成る冠。聖なる祝福を施し、祈りをこめて作られている。現在ではその製造方法を知る者はいなく、あまつさえその存在さえも不明となっている。ある文献によれば、その力で着用者を、さまざまな害悪から守ってくれるらしい。

ノクトゴーグル

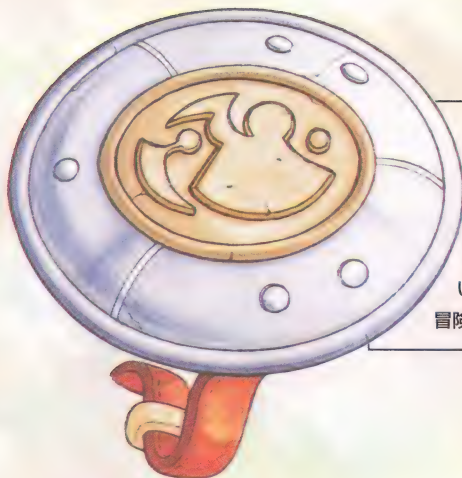
前面にゴーグルが付いている兜。ゴーグルのレンズ部分には、高純度のゴースト鉱が使われており、その力が着用者の目を護ってくれる。これを装備しておけば、敵の攻撃で盲目にさせられることを防げるのだ。

守りのこて

軽くて小さな作りのこて。その表面を祝福をもたらす「つきのしずく」で磨き上げてあるため、着用した者をステータス異常から護る力を持っている。通常は主に儀礼用として用いられるが、力のない者にも着用できることから、戦闘の際に愛用する者も多い。

きりさきのこて

腕を覆っている部分から、鋭い刃が突き出ているこて。全体が鋼で作られている。戦闘において防具としてだけでなく武器としての利用価値もある。攻守を兼ね備えた一品のため、多くの冒険者に愛用されている。

バックラー

通常の冒険者が使用する、丸く、小さな盾。他のものと比べ、特に優れている点があるというわけではないが、誰にとっても使用しやすいという点で、基本的な盾ということができる。冒険の初心者には、まさにもってこいの防具。

アクセサリー

ちえのわ

特殊な金属を用い、それをある特殊な方法で加工して曲げて、最後にさらに特殊な処理を施して完成した耳飾り。その積み重ねで、最終的には装着した者の賢さを上げる力を持つ。特に性別の限定なく、誰でも身に付けられる。

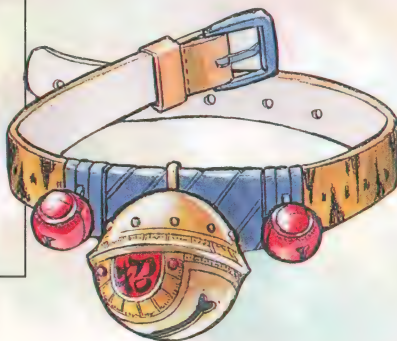
雷のゆびわ

『ぐれんのゆびわ』、『ひょうがのゆびわ』と並んで知られる、3大魔吸収具のひとつ。その雷をかたどった形状と、複雑に施された文様が、雷の力を吸収し装着者に活力を与えてくれる。ちなみに『ぐれんのゆびわ』は炎を、『ひょうがのゆびわ』は氷をかたどっている。

けんこうサンダル

足の裏のあたる部分に、たくさんの突起を持っている履物。突起の場所が、うまく足の裏のツボに当たるように作られており、そのため、装着すると健康になるという効果がある。病気などが完治するというわけではないが、ステータス異常への耐性が、少し上がるという。

すずのくびわ

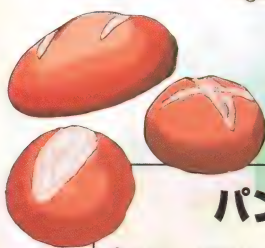
非常に有名なネコが身に着けていた首輪を、仕立て直して首飾りにしたという一品。付けられた鈴の音は四方に響き渡り、多くのモンスターを呼び寄せる。そのため、修行を望む冒険者にはもってこいのアクセサリーといえる。

おこげ

一見何だかわからない。その実、やっぱり何だかわからない。よく見ても何だかわからないというコゲコゲの物体。共同体の妖精たちが、アイテムのコピーに失敗するとできるもの。もちろん価値はまったくない。しばらくじっと見ていると、動いたりもするらしい。

マーチャントパス

釣り場に行くと出現する、海人たちの祖、マニーロが使っていたといわれる大福帳。世界中の商人たちは、誰もがマニーロを尊敬しており、師と崇めている。このため、このマーチャントパスを身に付けていれば、どこの商店でも、品物を2割引で購入できる。

オトシだま

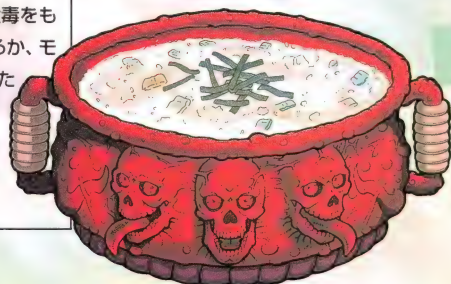
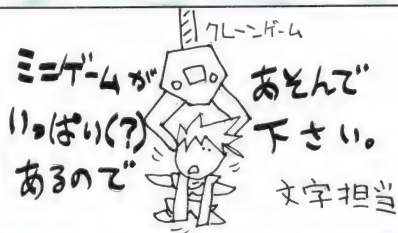
中心に招き猫、周囲に各地の通貨単位と、いかにも福を招きそうな作りの玉。高僧が、金運を祈願し封じ込めたといわれている。装備していると、金運がよくなり、戦闘でもらえるゼニーの量が5割増える。ただし、かなり大きくて重いので、素早さが下がる。

パン

食べると、HPがわずかながら回復する。香ばしくて、おいしい。粉はウインディアの風車をつかって挽かれており、これがおいしさの秘訣であるという。ウインディアの特産品のひとつとなっている。

デスおじや

地獄のカマで煮込まれたおじや。猛毒をもっており、食べると普通の人間はおろか、モンスターでさえも命を落とす。このため、通常、食用ではなく攻撃アイテムとして使われる。ぶちまけると猛毒の瘴気を発し、目標を死へといざなうのだ。

アイテム

さんちゃん／魔法効果プログラム

覚えられるスキルは
全部で80種類なのよう
がんばって覚えてよう!!
方法プログラム
さんちゃん

谷本／文字

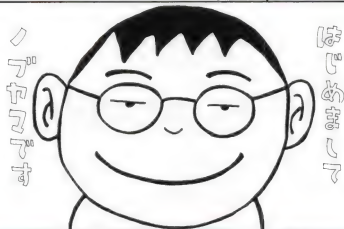
オブジェクト&文字・SE&効果 編

海田明里・青木佳乃／曲

ひらいあきら.

平井彰／オブジェクト

ブレスシリーズは、すべてかかわってきましたが、今回は、初のプレイステーションという訳でいろいろ苦労もありましたが、今は完成してホッとしています。とりあえず、前作を知っている人も知らない人も、1度遊んでやって下さい。そして、感想、御意見など、聞かせて下さいな!

山下透／オブジェクト

信山斉之／SE

ブレス3のCDをコースター代わりに使うと水道水が滑らかな味になります。

もよこ／メニュー&シナリオエフェクト

CHAPTER 5

EVENT FILE

イベント設定

『ブレス』シリーズではおなじみの「釣り」をはじめとするミニゲーム的なイベントや、今作で登場した師匠制度などといったシステム。ここで、『ブレスⅢ』の大きなお楽しみをまとめて紹介していこう。

EVENT FILE 1

世界のあちこちにいる、武芸、魔術などの一芸に秀でた者たち……。その者たちに教えを請い、スキル魔法を学ぶ。これが、師匠制度。師匠を選ぶことで自分なりのキャラクターメイキングを楽しむことができるのだ。

師匠制度の恩恵を受けるには、まず何より、世界のあちこちにいる師匠を捜し出さなくてはならない。世界にいる師匠は全部で17人、果たして何人に出会えるだろうか。

さて、師匠らしき人を見つけたら、まずは話しかけてみよう。その人が師匠だったら、弟子入りのための条件がそれぞれ発生する。その条件とは、こちらのアイテム所持数だったり、頼みごとに応えることだったりと、師匠によっていろいろだ。そして、それを満たせば、無事、弟子になるかどうかを選択することができるようになる。ただし、中にはそれまでのイベントで出会っており、再び会いに行くとすぐに弟子入りするかどうか聞いてくる者もいる。

師匠は、みな何らかの一芸に秀でた者ばかり。弟子入りを決めたあとは、その師匠の持っている特性を受け継いでいくことになる。

師匠の一例

従事した師匠の元へ、戦いを重ね、戻る。師匠は、そのがんばりに応じて、さまざまなスキル魔法をキャラクターにさずけてくれるだろう

ババデル

ウールオル地方のシーダの森に住む。たったひとりで自然とともに暮らす生活を送っているが、その腕力は、同じ森に住んでいたレイたちも一目おく強さ。彼を師匠として教えを請えば、HPや、攻撃・防御力がアップしやすくなる。また、肉弾戦に長けたスキル魔法を学べる。

習得スキル魔法

オーガーぎり
気合ため
スーパーコンボなど

例えば、武道の得意な師匠の弟子になれば、レベルアップ時にHPや攻撃・防御といった、肉弾戦向きのステータスが上がりやすくなる。また、魔法に長けた師匠の弟子になれば、APや賢さが上がりやすくなる。しかし、その反面、師匠の不得意なパラメーターは上がりにくくなるので、師匠の特性をよく聞いてから弟子入りするかどうか決めよう。

また、弟子入りのあと、必要なぶん戦いを重ねレベルアップし、師匠を再び訪ねて教えを請えば、その師匠に応じたスキル魔法を学ぶことができる。

ただし、ひとりのキャラクターが弟子入りできる師匠は、一度にひとりのみ。複数の師匠を持つことができないうえに、一度師匠を変えて、またもとの師匠に戻すと、スキル魔法に必要なレベルアップは一からやり直しとなってしまう。

レベルアップの上限が限られた冒険。その間で、スキル魔法まで教わることのできる師匠はほんの数人だ。あまり師匠を変えすぎると、結局は強力なスキル魔法を何ひとつ学ぶことができず終わってしまうことにもなりかねない。

キャラクターの長けた部分をさらに伸ばすもよし、バランスを求めて補足するもよし、どの師匠の教えを請うかで、成長のしかたは大きく変わってくるのだ。

ただ弟子入りをするだけではなく、多くの戦いをこなしてスキル魔法を学べるようにしたい。

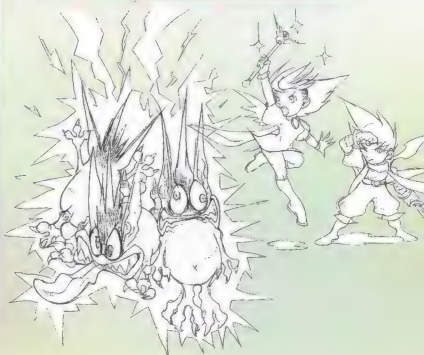
戦いかさねて教えを請う

EVENT FILE 2

ラーニングスキル

特殊なスキル魔法を学ぶ方法は、師匠に従事するだけではない。『ブレスⅢ』で加わった「見る」コマンドを活用すれば、敵の繰り出すスキル魔法を学びとることができる。戦いの場で、数多くのスキル魔法を身につけていこう。

頭の上に「!」マークが出ればラーニングが成功した証拠。「?」マークが出ると、ラーニングできないということだ。

見切って習得 モンスターのスキル

通常のレベルアップや、師匠に教わる以外にも、スキル魔法を覚える手段がある。敵キャラクターから見切って習得するのだ。

戦闘でラーニングできるスキル魔法の中には、師匠から教わるのと同じ種類のものもあれば、通常、レベルアップを重ねていくだけでは覚えられないような強力なものもある。変わったものとしては、単なる武器や魔法の攻撃とは異なる、ステータス攻撃を繰り出すものもあれば、中には、ダメゴブリンの「やる気なし」など、覚えてもまったく役に立たないスキル魔法もある。

それぞれ、なるべく役に立つスキル魔法を覚えさせて、個性豊かなキャラクターに育てていこう。

さて、スキル魔法をラーニングする方法だが、とても簡単である。戦闘中のコマンドで、「見る」を選択するだけなのだ。

「見る」コマンドで、どの敵キャラクターを見るか選択する。そして、そのターンで、選択された敵キャラクターがスキル魔法を使ってくれればしめたもの。ある一定の確率で、そのスキル魔法をラーニングすることができるのだ。

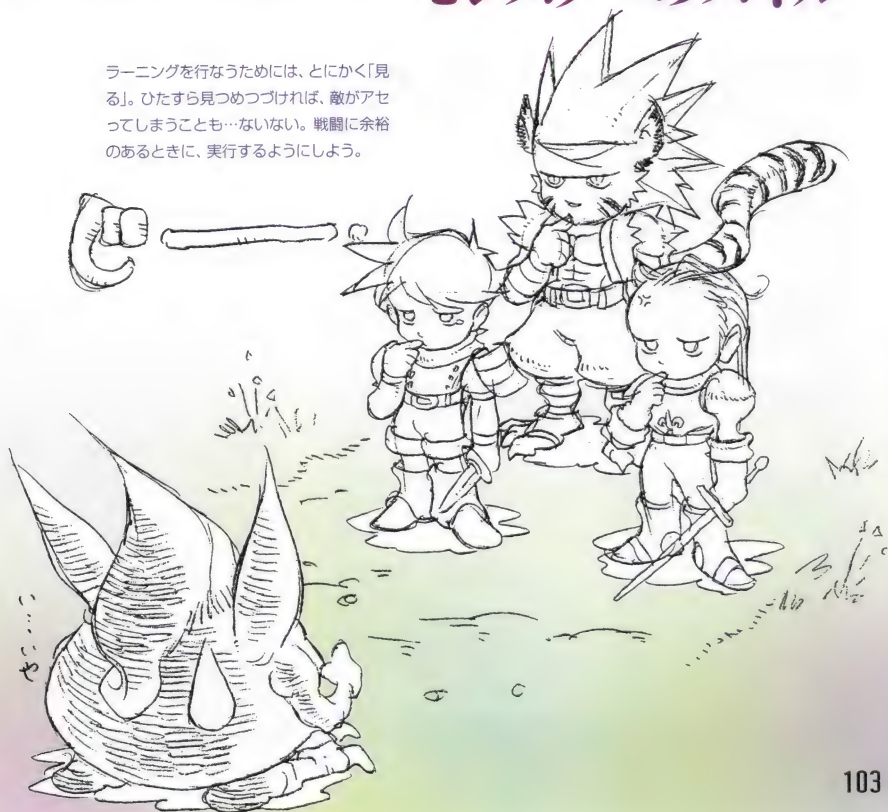
ただし、中にはどのキャラクターもラーニングできないスキル魔法もある。

また、もちろん「見る」コマンドを使うと、その戦闘ターンでは、他のコマンドが使えなくなる。つまり、戦闘に参加できなくなるのだ。だからなるべく戦いに若干の余裕があるときに、コマンドを使ってラーニングさせていくのがよいだろう。

さらに、スキルノートに、スキルインクでラーニングしたスキル魔法を写せば、他のキャラクターにラーニングさせ直すことができる。

こうやってどんどん思い通りのキャラクターを作っていけるのだ。

ラーニングを行なうためには、とにかく「見る」。ひたすら見つめつづければ、敵がアセってしまうことも…ないない。戦闘に余裕のあるときに、実行するようにしよう。

EVENT FILE 3

釣り

『ブレス』シリーズでは、すっかりおなじみの「釣り」。今作も大幅にパワーアップして、お楽しみイベントとして収録されている。釣り場の数も17用意され、どこで釣るのかも、プレイヤーのお楽しみのひとつとなっている。

ワールドマップを歩いていると、時折、魚が跳ねている地点がある。そこが釣り場だ。今作での「釣り」の大きな特徴は、釣り場の大きさがさらに広くなり、魚の泳いでいる位置や水深まで考えなくてはいけなくなったことだろう。

それぞれの魚は、泳ぐ生息域を持っており、その深さにルアーを落としこまなければ、ヒットさせることはできない。また、泳いでいる位置にうまくルアーを投げ入れ、水流に応じて誘導することも行なわなくてはならない。『ブレスⅢ』の世界には、22種類の魚が生息している。生息域の他にも、食べ物の好みを持っている。その好みを見通して、似たルアーに付け替えてやらなくてはならない。その魚が好まないものでは、絶対に釣り上げることができないからだ。また、そのルアーをどういうふうに動かすかで、食いつきの具合いが変わっ

リリースしてファイト開始。リールの巻き上げを上手く行わなくては、せっかく手に入れたルアーが、魚に食い逃げされてしまうこともある。テクニックが必要となる。

魚はアイテムマニーロと交換もできる

見事！　大物を釣り上げた。釣った魚の大きさなども記録されるので、これだけで遊ぶこともできる。まさに大きなお楽しみなのだ。

てくる。うまく動かしてやれば、魚が食いついてくる確率もアップするのだ。まさに、釣りシミュレーションさながらのイベントなのである。

釣り上げた魚は、そのままアイテムとして使用することができる。主に薬や、攻撃アイテムとしての効能を発揮するだろう。時折、水の中を泳ぐ（歩く？）怪しい影。そう『ブレス』シリーズのファンにはおなじみの商人、マニーロだ。彼を、彼の最も好むであろうルアーで釣り上げれば、釣り上げた魚を、アイテムと交換してくれる。交換してくれるアイテムには、さらに食いつきのいいルアーや、特殊な能力を持つアイテムなどがある。

マニーロとのアイテムの交換には、何種類かの魚が、複数匹必要になるので、がんばって釣ってストックしておこう。また、釣り場によって釣れる魚も決まっているので、釣り場の特徴も、研究しておくといいだろう。

グミフィッシュ

サイズが小さく、初心者向けの役立たずの雑魚。これも釣り上げられないようでは、釣り人の資格なし。ルアーへの食いつきもよく、大物を狙うときには、かえって邪魔になる。アイテム効果も薄い。

ピラニー

その名の通り、ピラニアのような魚。貪欲で、どんなルアーに対しても積極的に反応する。また体長は大きくないため、釣り上げることはたやすいだろう。HPを若干回復する効能がある。

ペスラ

上の2匹よりは、やや大振りだが、あまり力のないおとなし目の魚。ルアーにも若干の好みがあり、虫（ワーム）や、カエル系は好まないらしい。アイテムとして使用すると炎系の攻撃ができる。

ブラウン

力があるため、普通の竿ではこちらが持っていかれてしまう。やや大振りで、引きもそれなりだ。餌に対する好みもあるため、安っぽいルアーそのままでは釣り上げることができないだろう。

EVENT FILE 4

共同体

海の孤島で原始的な生活を営む妖精族。彼らに出会ったら、指示を出して文化レベルを向上させていこう。どういう方面に進化させるかはプレイヤーしだい。うまく発展させると、さまざまな恩恵にあずかることができるのだ。

世界のどこかにある孤島では、妖精族と呼ばれる種族が、密かに暮らしており、文明とはいい難い原始的な生活を行なっている。ところがそこへプレイヤーが指示を与えることで、時間の経過に伴い、共同体として土地を広げ、繁栄し、あたかも世界上の通常の村や町のように家や店などを作っていくことができるようになる。その結果、店で珍しいアイテムを購入できたり、アイテムを複製してもらったりと、さまざまな恩恵にあずかれるようになる。なお、共同体の時間の経過は、すべて戦闘の回数で数えられる。

具体的にはまず、3人しかいない種族を繁栄させなくてはならない。仕事に就く人材がまったく足りないからだ。そのための基本として、食料を狩らせることになる。食料が増えれば、人口がどんどん上昇する。人口が増えればそれだけ、他の仕事に従事する人材が増えていく。ここでもし、人口に対して

自分で造る「村」

食料が不足すると、なんと餓死者が出て、人口が減ってしまう。当初は、きちんとした食料確保が大切になるのだ。食料が確実に確保されるようになり、人口に余裕ができてきたなら、いよいよ土地を整備し、家を建てることになる。共同体の大きさによって、建てられる軒数が変わっていく。同時にこの段階で、最初から選択することのできる「学者」に従事する妖精を作っておいて、文化レベルを上昇させたり、選べる職業を増やしておく必要がある。

家が建ったなら、そこに人を移住させ、その時点で選択できる職業にさっそく就かせよう。例えば商人なら、どんなものを売っている店を作るかも、プレイヤーが自由に選択肢の中から選ぶことができる。ただし、扱える商品は、はじめはひとつ。時間が経つにつれ、だんだんと増えていくのだ。その中には、他では売られていない非常に珍しいアイテムもあるので、共同体に立ち寄るのが楽しみになるぞ。

時間がたつと、就ける職業の内容や、土地の状態、人口の変化など、冒険の合間に訪ねるたびに、何らかの変化が起こっているはずだ。変化の起こったいろいろな事項は、共同体の中にある、報告書掲示板に表示されるので必ず確認しよう。

共同体が発展をとげると、世界の他の町よりも、さらに立派な状態へと変化する。共同体の妖精族は、プレイヤーからの指示をいつも待っているのだ。

はじめは文明のかけらもない共同体も、発展すれば、数多くの職業を持つ村へと変貌する。人口を増やし、生活を安定させ、そして思い通りの村を造り上げていこう。

いろいろな職業に就くことができる妖精族。しかしどんな職業に就くかはプレイヤーしだい。できるだけ早く学者を育てて、職業の数を増やそう。

学者による職業の研究が進み、文化レベルが上がると、だんだんと開業できる職業が増え、最終的に世界に存在するどの町よりも、さらに発展したものを造り上げることもできる。それには多くの時間……幾度とない戦闘が必要になる。

共同体で行なえる職業は、その文化レベルと時間の経過によって決まっていく。はじめから就くことのできる仕事は、「狩り」、「土地」、「家」、「学者」である。

根気よく発展させて、冒険の手助けをしてくれる共同体を作ろう!

共同体での主な仕事

狩り

生活に必要な、食料の調達という仕事。この食料の調達度合いによって、共同体全体の人口が増減することになる。まずはこの仕事に従事させ、うまく運営していこう。

土地

共同体のある土地を整備し、新しい家を建築できるようにする仕事。整備が進むと、共同体の領地が拡大され、建てることのできる家の軒数が、3段階にまで増えていく。

家

共同体での生活、そしていろいろな職業を運営し、店を開くための家を建築する仕事。整備された土地に、この命令で家を建てさせる。建てる土地がない場合は、選択ができない。

学者

文化に対する、いろいろな研究を行ない、新しい職業や服装を生み出していく仕事。この仕事に従事する妖精を作らなければ、いつまでも職業の数が増えない。重要な仕事。

商人

通常の町などにある武器屋やアイテム屋と同じように、ものの売買をする仕事。長い間商売をすることで、扱うアイテムが増えていき、強力なアイテムも販売されるようになる。

探検家

いずこかへと探検に出かけていき、アイテムを探してくるという仕事。探し出したアイテムは、プレイヤーに献上されることになる。危険な仕事なので、たまに死者が出ることも。

宿屋

旅の疲れをいやし、HPやAPを回復する、普通の宿屋を開業。また、従事する人数を増やせば、戦闘回数などのプレイヤーデータを教えてくれるようになる。

音楽家

いわゆるサウンドモードとして、ゲームのBGMを演奏する仕事。はじめは、1曲しか演奏してくれないが、ある一定の時間の経過ごとに、1曲ずつ増えていく。

複製師

アイテムを渡すと、それをコピーし、同じアイテムを作ってくれる。アイテムによって成功の確率が上下する。複製に失敗し、壊れてしまうことも。

プログラム&SCR編

あおきとしみつ／イベントプログラム

このゲームの遊び方　あおき としみつ
① 視点をかえる。
② のぞく
③ いいことがある。以上
P.S.
このゲームに対する苦情 愛情のおたよりまってます。

北林達也／戦闘プログラム、他

則武／SCR

グミには、どんな風に世界が見えているのか!?
――…知りたい。(背景担当)

後藤／SCR

バグチェック中はずーっとえび系かカレー系のスナックばかり食べてました。
そういえば夜中にナベ持ちこんでしゃぶしゃぶしたっけなー…
by 背景担当者

村田貴美／SCR

中台／SCR

坂東永理子／SCR

背景とその効果のプログラムを担当しました。
私のお気に入りは、モモとペコロスです。おとぼけな2人を連れてのんびり旅してください。
とりにく

とりにく／背景プログラム

INDEX

(ア)…………アイテム
(モ)…………モンスター
(ワ)…………ワールド
(メ)…………メインキャラクター
(イ)…………イベント
(ド)…………ドラゴン

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

ブレス オブ ファイアⅢ　公式設定資料集

1997年9月18日　初版発行

発行人	廣瀬　禎彦
編集人	浜村　弘一
副編集人	野田　稔
編集長	田原　誠司
編集長代理	坂本　武郎
副編集長	鈴木　弘明
制作	株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL 03-5351-8111
発行	株式会社カプコン 〒540 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
発売元	株式会社アスペクト 〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5階　TEL 03-3299-1493
構成・執筆	murmur's GROUP
デザイン	大里　浩二（シンクスネオ） 大井　由実子（シンクスネオ） 野中　郁子
装丁・デザイン監修	飯田　直子（ファミ通書籍編集部）
編集	中井　佐斎子（ファミ通書籍編集部）
進行管理	高橋　敦子（ファミ通書籍編集部）
製作購買	鎌倉　計子
印刷	大日本印刷株式会社

●本書についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、TEL03-5433-7143で受け付けています。

※ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-808-0
●190541
Printed in Japan

CAPCOM
PlayStation
BREATH OF FIRE III
ブレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集
ファミ通責任編集

BREATH OF FIRE III
ブレス オブ ファイアIII 公式設定資料集
ブレス オブ ファイアIII 公式設定資料集
CAPCOM
ファミ通
ASPECT

ISBN4-89366-808-0
C0076 ¥900E

9784893668080

1920076009006

アスペクト
定価 本体900円 +税

ブレス オブ ファイアIII 公式設定資料集

CAPCOM ファミ通

ASPECT